Flying Corps
pełna wersja

2xCD

124 strony!!!

KONKURS Z ZESZYTAMI CD-ACTION

CD-ACTION

Numer 10/98 (29)
Październik 1998

® INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 14 zł 99 gr

Tom Clancy's RAINBOW SIX

pełna wersja **Kurs maszynopisania**

Gry: Colin McRae Rally
Montezuma's Return
Spearhead
Abyss of Pandemonium
X-Com: Interceptor
Gabriel Knight 3
Rogue Squadron
Force Commander
Railroad Tycoon 2
Hardwar

Programy: Encyklopedia Seksu
Prawo jazdy

www.silvershark.com.pl

ISSN 1426-2916 10
9 771426 291983
Silver Shark

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

ZAMÓW!

w Internecie **http://www.market2000.pl**
telefonicznie **071/72 81 76**

Kilka hitów z naszej oferty:

Gry: **Actua Soccer 2 CD** 119 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Commandos** 139 zł, **Creatures** 62 zł, **Final Liberation** 125 zł, **Hexen II** 125 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 49 zł, **Zork Grand Inquisitor** 109 zł, **Zork Legacy Collection 5 CD** 129 zł

Programy Edukacyjne: **Matma jest super** 109 zł, **Dookoła świata** 149 zł, **Moje pierwsze zabawy matematyczne 1,2,3** 93 zł, **Encyklopedia świata - Ameryka Północna** 139 zł

Dla Najmłodszych: **Lasy Podpoduszańskie** 98 zł,**Sekrety Króla** 62 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Czarownica Agata** 53 zł

Wszystkie ceny zawierają VAT. Odbiór za zaliczeniem pocztowym, przy zamówieniu powyżej 80 zł dostawa za darmo, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Nasza pełna oferta na stronach internetowych http://www.market2000.pl

CD-ACTION

e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 29
Październik 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa, Radosław Walczyk.

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 857583

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

O dorabianiu ideologii

Zbyszek: Co lepiej robić z komputerem: grać czy wykorzystywać go do bardziej wzniosłych lub pożytecznych rzeczy? Pytanie na pierwszy rzut oka niby nie pozbawione sensu, a odpowiedź sama ciśnie się na usta. Już widzę bojówkarzy sprzętowych wykrzykujących hasła w stylu: "Precz z grami! Gry to ogłupianie i dziecinada!". Jak to jednak w życiu bywa - nic nie jest tak proste i jednoznaczne ani czarno-białe, jak chcieliby tego ideolodzy. W rzeczywistości trudno o większą niedorzeczność. Spróbujmy sobie zadać inne (chociaż właściwie identyczne) pytania w rodzaju: czy lepiej jest iść, czy siedzieć? Lepiej pracować czy odpoczywać? Czuwać a może spać? Uczyć się czy relaksować?

Nawet stępiony ciągłym klikaniem po monitorze umysł takiego gracza jak ja jasno to pojmuje, że jest w życiu czas zabawy i jest czas pracy. Od miesiąca mniej więcej ta prosta prawda nabrała szczególnego znaczenia. Wiadomo - najpierw obowiązek a później przyjemności. Może też być na odwrót, ale najważniejsze są właściwe proporcje. Komputer - tak jak każdy normalny przejaw ludzkiego żywota - daje rozmaite możliwości. Najlepiej naprzemiennie męczyć drania: raz dajcie mu w gardziel jakiś cedek z edukacyjnym programem, za moment dołóżcie do pieca jakąś mocno nadwyrężającą system gierką. Dopiero wtedy zrozumiecie tę wspaniałą maszynę, a nawet osiągnięcie pełnię szczęścia i samorealizacji.

Co jednak wynika z tego zakręconego wywodu dla takiego na przykład Czytelnika CD-Action. Jak to co? Wiem, wiem: niektórzy mi zarzucą, że ja Wam tu od dobrych paru chwil dorabiam ideologię do grania! I o to właśnie chodzi! Nie ma najmniejszego powodu do wypierania się sympatii do gier. Czy znacie kogoś, kto wstydziłby się tego, że pogrywa sobie czasem w szachy? Ta gra znana jest już od paru tysięcy lat. Kiedy powstała, nie znano lepszego nośnika niż drewniana szachownica. Teraz, dzięki Bogu trochę się czasy zmieniły i można wykorzystać do tego komputer. Współczesne formy rozrywki trafiły pod strzechy na ekrany monitorów. To chyba dobrze? Co, że niby krew, przemoc i propagowanie agresji? A któż to zmusza nas do wybierania najgorszych spośród wszystkich możliwych gier? Czy należy tępić uprawianie sportu tylko dlatego, że niektóre dyscypliny mogą być niebezpieczne dla zdrowia? Albo czy powinniśmy nawoływać do likwidacji literatury, bo są takie książki, w których bluzgi sączą się jadem a pornografia otumania nieletnich? Nie! Trzeba tylko umieć dokonywać właściwych wyborów. A jak można się nauczyć takiej sztuki? Do tego służą właśnie fachowe publikacje.

Nie bez powodu CD-Action ma taką formę, która w najpełniejszy sposób ilustruje wykorzystanie domowego komputera przez większość użytkowników. Nie myślę tu naturalnie o zawodowych informatykach, chociaż to oni właśnie tworzą najbardziej zaawansowane gry. Sens istnienia takiego czasopisma jak nasze przejawia się w tym, że pomagamy umiejętnie dokonywać wyboru. Dobrze byłoby, gdyby czytali nas nie tylko młodzi ludzie, ale i ich rodzice. Uniknięto by w ten sposób wielu niepotrzebnych nieporozumień i założę się, że wszyscy dobrze by się ubawili przy naszych cedekach.

Jako podsumowanie powiem właściwie tylko jedno - bądźcie dumni z tego, że gracie i niech gry nie przysłonią Wam całego świata. My będziemy zawsze blisko, na wszelki wypadek...

Od Jurka: Po wzniosłych rozważaniach Zbyszka ja poruszę sprawy przyziemne. Po pierwsze zmieniły się nam adresy e-mailowe, więc jeśli chcesz wysłać do nas pocztę elektroniczną, spisz sobie nowe adresy ze stopki redakcyjnej (dla pewności: cdaction@frodo.silvershark.com.pl). Stary adres (silver@mikrozet.wroc.pl) jeszcze jakiś czas będzie czynny. Po drugie nasza strona WWW miała mały poślizg, wywołany problemami technicznymi i jej premiera się nieco opóźniła. Jeśli więc miałeś z nią problemy na początku września - zajrzyj tam jeszcze raz (http://www.silvershark.com.pl), tym razem będzie lepiej. Po trzecie rozwiązanie konkursu na najlepszą recenzję (i paru innych konkursów też) dopiero za miesiąc - sezon wakacyjny i wywołane tym braki kadrowe sprawiły, że po prostu nie wyrobiliśmy się w terminie, sorry. Już dzisiaj jednak możemy oznajmić z dumą, że

Nasz nowy adres e-mail:
cdaction@frodo.silvershark.com.pl
oraz strona internetowa
www.silvershark.com.pl

fundatorami nagród w konkursie będą firmy: FF COMPUTERS DIRECT SALES, TopWare INTERACTIVE

Do rozdania czekają skanery, gry komputerowe i inne niespodzianki. Publikacja wyróżnionych recenzji w następnym numerze. A na zakończenie powiem tylko tyle: zaczyna się dla graczy czas żniw, które w naszym światku mają miejsce jesienią (plony ECTS) i zimą (święta - i związane z tym premiery). Efekty tego urodzaju zobaczycie już za miesiąc. M.in. zapowiadam kolejny MEGA-hit w pełnej wersji. Jaki? O nie, tym razem będziemy dyskretni i powiemy tylko, że będzie to... Alone in the Dark3! Gra jest BARDZO znana w środowisku graczy... Za miesiąc sami zobaczycie, czy nie przesadzam.

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

© J. K. Sawicki hrabia von Klosser.

FF COMPUTERS
DIRECT SALES
3 NAGRODY

Co za miesiąc?

Alone in the Dark 3

HORROR
PRZYGODA

Znacie grę Alone in the Dark?

Pierwszą część sprzedawano jakiś czas temu w Polsce za dwukrotność obecnej ceny CD-Action. Druga część była warta dużo więcej...

Za ile dostaniecie od nas Alone in the Dark 3 za miesiąc? (Właściwe zakreślić i opowiedzieć znajomym):

- *a) za dwukrotność ceny CD-Action?* ☐
- *b) za 100 zł?* ☐
- *c) całkiem darmo?* ☐
- *d) jak zawsze za darmo?* ☑

Prawidłowe odpowiedzi zostaną nagrodzone listopadowym numerem CD-Action. Odbiór nagród (czyli CD-Action po zwykłej cenie) w kioskach na terenie całego kraju po 20-tym października. Odpowiedzi NIE przysyłać na adres redakcji! ;-)

Tylko u nas!!! Alone in the Dark 3 - całkiem za darmo! Gra znana i podziwiana.

NAGRODY: Laureatka 9-ciu prestiżowych nagród (w swoim czasie), w tym:

„Gra Przygodowa Roku" - Computer Gaming World
„Gra Roku" - Angielski PC Gamer
„Nagroda Golden Triad" - Computer Game Review
„Najlepsza Animacja", „Najbardziej Oryginalna Gra" - ECTS Awards, London

SPIS TREŚCI

Zawartość Cower CD

Zawartość Cover CD 6

Gry przegląd

RailRoad Tycoon 2 10
Rządzimy koleją... doskonała gra ekonomiczna!

Everquest 13
Coś dla miłośników RPG.

Shadowpact 14
Walka o władzę nad światem w miksie RPG, RTS i strategii.

Jimmy White's 2: Cueball 15
Bilard stołowy w dość niecodziennym otoczeniu...

Dawn of War 16
Wojny jaskiniowców... i nie tylko.

Microsoft Combat Simulation 18
Symulator walki myśliwców w II wojnie światowej.

Man of War 2 19
Walki żaglowców. Sequel popularnej strategii.

Combat Missions 20
Dowodzimy żołnierzami podczas II wojny.

N.I.C.E. 2 21
Fajna (nice...) symulacja wyścigów z extra grafiką.

Rogue Squadron 22
Powrót do świata Star Wars.

Asheron's Call 24
On-line'owa gra RPG.

L.A.P.D. 2100 25
Ciężkie jest życie policjanta w przyszłości...

Gabriel Knight 3 26
Trzecia część znanej horroro-przygodówki, teraz w 3D!

NHL Hockey'99 28
Kolejna wersja najlepszego symulatora hokeja.

Force Commander 30
RTS osadzony w realiach Gwiezdnych Wojen.

Gry recenzje

Leisure Suit Larry's Cassino 32
Wraz z Larrym L. zwiedzamy jaskinie hazardu...

X-COM: Interceptor 34
Czwarta część sagi o X-COM, tym razem jako symulator lotu!

Tribal Rage 37
Naprawdę dobry RTS!

Fading Footstep 38
Symulator... wilka.

You Don't Know Jack: The Irreverent Quiz Show Party Game 40
Koszmar miłośnika teleturniejów!

Jetfighter: Full Burn 42
Zręcznościowy (mocno) symulator lotu.

Abyss of Pandemonium 44
Totalna konwersja Quake 1.

Joint Strike Fighter 46
Jeszcze jeden symulator lotu odrzutowcem.

Insane Speedway 2 47
Polski symulator polskiego żużla.

Burnout: Championship Drag Racing 48
Wyścigi samochodowe.

Dominion: Storm Over Gift 3 49
Mocno reklamowany RTS.

Flight Unlimited 2 50
Znakomita wizualnie (i nie tylko) symulacja lotu.

Spearhead 52
Symulacja M1A2 Abrams, w czasie walk w Afryce.

Rainbow Six 54
Dowodzimy oddziałem komandosów. Czad!!!

Fields of Fire 58
Strategia, RPG... i dobra zabawa z czasów gdy powstawało USA.

Colin McRae Rally 60
Odlotowa symulacja jazdy ze stajni Codemasters!

Lucky Luke 63
Zręcznościówka dla młodszych graczy.

The Operational Art of War: volume 1 1939-1955 64
Rozbudowana strategia z Talonsoftu.

Stratosphear 66
Walczymy za pomocą... latających wysp!

S.C.A.R.S. 68
Niezła samochodówka... dla posiadaczy akceleratorów.

Premier manager 98 69
Jeszcze jeden manager piłkarski.

Hardwar 70
Coś pomiędzy G-Police i Incoming (grafika) i np. Privateer (zasady). Extra grafika!

Tides of War 72
Strategia. Wojny żaglowców.

Montezuma's Return 73
Remake znanej gry arcade.

Różności

Fade to Black 74
Świnka.

Wywiad... 76
...z twórcami Heavy Gear 2.

Słowniczek Gracza 78
Nie rozumiesz co to jest RTS, FPP, bitmapa... No to się dowiedz!

Tipsy 80

Final Fantasy 8 82
Sufler. Co nieco o postaciach i ich możliwościach.

Scena Komputerowa 86
Czy swapper ma przyszłość? Kto jest najważniejszy na scenie?

Pomocna Dłoń 89

Królestwo Chaosu 90
Kącik fanów RPG.

Na luzie 93
Komputerowy humor

Programy użytkowe

Złota kaczka 96
Polska interaktywna bajka.

Encyklopedia Roślin Ozdobnych 97
Tytuł mówi wszystko...

Prawo Jazdy 98, Nauka i testy 98
Zanim pójdziesz na egzamin - poćwicz!

Encyklopedia Seksu 100
Dozwolone od lat 16!

Atlas Polski 102
Komputerowy atlas Polski.

Mouse Mates 104
Fajny program dla uczących się "anglika" dzieciaków (i nie tylko).

Type 98 105
Kurs maszynopisania

Sprzęt

Sprzęt komputerowy 106
CD-Romy, drukarki, myszki, procesory, joye, karty grafiki itp.

Inne

Action Redaction 118
Prenumerata 121

Indeks gier

- Abyss of Pandemonium - 44
- Asheron's Call - 24
- Burnout: Championship Drag... - 48
- Colin McRae Rally - 60
- Combat Missions - 20
- Dawn of War - 16
- Dominion: Storm Over Gift 3 - 49
- Everquest - 13
- Fade to Black - 74
- Fading Footstep - 38
- Fields of Fire - 58
- Final Fantasy 8 - 82
- Flight Unlimited 2 - 50
- Force Commander - 30
- Gabriel Knight 3 - 26
- Hardwar - 70
- Insane Speedway 2 - 47
- Jetfighter: Full Burn - 42
- Jimmy White's 2: Cueball - 15
- Joint Strike Fighter - 46
- L.A.P.D. 2100 - 25
- Leisure Suit Larry's Cassino - 32
- Lucky Luke - 63
- Man of War 2 - 19
- Microsoft Combat Simulation - 18
- Montezuma's Return - 73
- NHL Hockey'99 - 28
- N.I.C.E. 2 - 21
- Operational Art of War: vol. 1 - 64
- Premier manager 98 - 69
- RailRoad Tycoon 2 - 10
- Rainbow Six - 54
- Rogue Squadron - 22
- S.C.A.R.S. - 68
- Shadowpact - 14
- Spearhead - 52
- Stratosphear - 66
- Tides of War - 72
- Tribal Rage - 37
- X-COM: Interceptor - 34
- You Don't Know Jack... - 40

Jak zawsze informujemy, że więcej informacji o grach, klawiszologii itp. znajdziecie w plikach tekstowych dołączonych do dem. My ograniczamy się do maksymalnie skrótowej prezentacji danego dema. Przypominamy też, że:

- żółte tło - oznacza, iż gra/program jest w PEŁNEJ WERSJI
- zielone tło - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale ruszy i bez nich
- czerwone tło - gra nie uruchomi się gdy nie masz akceleratora grafiki

KOLEKCJA CD-ACTION NR 4

FLYING CORPS

Empire Interactive

Ponownie witamy w świecie symulacji - tym razem powrócimy do gry Flying Corps, odtwarzającej walki myśliwców w I wojnie światowej. Poniżej obszerne fragmenty recenzji z CDA 3/97. Jeśli szukasz instrukcji - zajrzyj na CD, gdzieś w katalogu „doc" powinien być program Acrobat Reader, którym to otworzysz zawartą w głównym katalogu CD instrukcję w formacie .pdf. Instrukcja niestety po angielsku - no ale maniacy symulacji sobie poradzą, zresztą tak czy siak gra nie jest (jak na symulator) przesadnie trudna. Maszyny sprzed 80 lat były jednak trochę prostsze w obsłudze ;). Miłej zabawy!!!

FOKKER NA DRUGIEJ!

(...) Akcja FLYING CORPS rozgrywa się w latach 1917-1918, we Francji. Możemy wcielić się w skórę pilota niemieckiego, brytyjskiego lub amerykańskiego, biorąc udział w 4 wielkich kampaniach, opartych na rzeczywistych wydarzeniach historycznych. W ramach treningu istnieje możliwość wyboru kilku coraz trudniejszych scenariuszy, a do wyboru mamy wtedy 6 rozmaitych myśliwców (Camel, Sea5, Fokker Dr.1, Albatros D3, Nieuport, Spad). W grze istnieje ogromnie rozbudowana możliwość ustawienia parametrów odpowiadających za poziom realizmu gry (m.in. łącznie z „blackoutem", czyli chwilową utratą wzroku lub nawet przytomności przy przeciążeniach, włączeniem nieśmiertelności, ustaleniem czy np. nasza maszyna ma reagować na wytwarzane przez śmigło zawirowania powietrza, albo na powiewy wiatru etc. etc.). W każdym razie we Flying Corps grać można równie dobrze jak w dość skomplikowaną zręcznościówkę na bazie symulatora, jak i w pełni rasową i skomplikowaną symulacją lotu - zależy to jedynie od preferencji użytkownika.

W grze sterujemy za pomocą klawiatury (jak na symulator nie jest to zbyt trudne) lub joystickiem (najlepiej 4-ro przyciskowym, wyposażonym w przepustnicę), ale maniacy symulacji, wyposażeni w rozmaite przystawki (jak np. orczyki, czyli przystawki umożliwiające wykorzystanie nóg do pilotażu) nie będą rozczarowani, że nie mogą tu wykorzystać swoich zabawek. Bardzo staranna grafika w SVGA: 640x480, lub nawet... 1600x1200 (jakiej maszyny na to trzeba?!) ucieszy nawet najbardziej wybrednych graczy. (...) Na P-100 działa jako tako. Nawet na P-133 z 16 Mb Ram, przy rozdzielczości 640x480, nie mogę powiedzieć by gra działała z dużą szybkością, co jest szczególnie wyraźnie i boleśnie odczuwane w momencie, gdy na ekranie miota się większa zgraja walczących maszyn, i to gdy nawet grę odpalimy z poziomu DOS. Naprawdę satysfakcjonujący efekt uzyskałem po uruchomieniu jej z DOSa, na P-166, z 32 Mb Ram i dwumegową kartą graficzną! Lot i walka jest wtedy naprawdę odlotowa (przy symulatorze lotu taki zwrot brzmi szczególnie dobrze, czyż nie?).

(...) Trójwymiarowa grafika jest wspaniała i ponoć dokładnie oddaje rzeczywiste ukształtowanie terenów w okolicy Verdun i rzeki Sommy. Wynurzający się z delikatnej mgły horyzont, niesamowite uczucie gdy wlatujemy w chmurę, tonąc w coraz intensywniejszej bieli, czy widok ciągnących ogony dymu płonących samolotów, albo mknących w naszą stronę pocisków artylerii p-lot, czy lot nad teren pociętym wielobarwną szachownicą pól, na pewno długo pozostanie w pamięci gracza. Do tego dochodzi dobry dźwięk, z tym że muzyka, choć efektowna, nie jest moim zdaniem strzałem w dziesiątkę. (...) Bardzo dobrze zrealizowano efekty stereofoniczne, co jest szczególnie odczuwalne przy ostrej „mijance" z wrogim samolotem, gdy dźwięk jego silnika przemieszcza się z jednej kolumny do drugiej. Do tego dochodzą starannie opracowane odgłosy strzałów, rykoszetów (przy atakach na cele naziemne), wybuchy bomb, eksplozje uderzających w ziemię strąconych maszyn, etc.

POJEDYNCZE MISJE (SCRAMBLE)

To 8 misji o rosnącej skali trudności, mającej wprowadzić gracza w świat Flying Corps. Zaczynając od kręcenia kółek nad lotniskiem, poprzez naukę lotu w szyku, strzelanie do celu (jakim jest lecący „po sznurku" wrogi samolot), poprzez walkę „jeden na jeden", ataki na cele naziemne (nauka bombardowania, ale i postrzelać można), walki eskadr, przykrą przygodę z wrogim pilotem na ogonie, po pierwszy bojowy patrol, w którym dodatkowo współdziałasz z parką innych myśliwców.

KAMPANIE

** FLYING CIRCUS - jako Lothar von Richtofen, brat słynnego niemieckiego super-asa, starasz się pokazać światu, że wcale nie jesteś gorszy od utytułowanego braciszka. Tę kampanię polecam na początek.*
** TANK BATTLE - starasz się zatrzymać ofensywę brytyjskich czołgów, przełamujących niemieckie linie obrony.*
** SPRING OFFENSIVE - jako początkujący pilot RFC bierzesz udział w powstrzymaniu ostatniej rozpaczliwej próby zmiany sytuacji na froncie zachodnim przez Niemców.*
**HAT-IN-THE-RING - wcielasz się w amerykańskiego „ace of aces", Eddie Rickenbakera.*

W czasie kampanii wykonujesz kolejne misje, od patroli mających na celu „wymiatanie" przestrzeni powietrznej z maszyn wroga po bombardowania pozycji wroga, ataki na cele naziemne (np. konwoje ciężarówek), niszczenie balonów obserwacyjnych, etc. W czasie działań wojennych niekiedy zostajesz ranny i parę dni pauzujesz na ziemi, czasem zaś (powiedziałbym nawet „często") kończysz swą karierę w niekontrolowanym korkociągu i błysku eksplozji (zapomnij o czymś takim jak spadochron!). Możesz sprawdzić się jako dowódca dywizjonu, wyznaczając pilotów do misji, ustalając szyk eskadr, itp.

SAMOLOTY

Występuje ich tam cała masa (wszystkie pięknie opisane w instrukcji), a konkretyzując: możliwe jest natknięcie się na ponad 20 typów samolotów, choć rzecz jasna jako pilot ograniczasz się tylko do kilku z nich (wymienionych we wstępie). Wykonane są z wielką dbałością o realizm wyglądu, pokryte bardzo dopracowanymi teksturami, a w locie zachowują się zgodnie z historycznymi źródłami (np. Camel ma tendencję do wchodzenia w korkociąg i wymaga doświadczonego pilota) oraz rzeczywistymi osiągami. (...) Na życzenie możesz pokryć swój samolot (oraz maszyny ludzi, którymi dowodzisz) wybranymi ze sporej puli teksturami, niekiedy niesamowicie kolorowymi. No cóż - jak ktoś lubi być oryginalny... (...)

INNE

Możliwa jest gra w sieci dla maksymalnie 12 graczy. W czasie nudnego patrolu (gdy nie jesteśmy w kontakcie z wrogiem) możliwa jest kompresja czasu. (...)

REASUMUJĄC

(...) Koneserzy tak czy siak będą szczęśliwi, a dla ludzi, którzy raczej okazjonalnie wznoszą się w powietrze (siedząc przed ekranem swego komputera) Flying Corps również jest interesującą propozycją.

Wymagania:P-90, SVGA, 16MbRam, CDx4, karta muzyczna

101: The 101st Airborne in Normandy

(Empire Interactive)

Gra łącząca elementy symulacji żołnierzy i RTSa typu Close Combat. Akcja dzieje się w 1944 roku, podczas inwazji w Normandii (D-Day). Cool! Demo zawiera tylko jedną misję. Wskazówka: menu główne można (i trzeba) scrollować w poziomie, by mieć dostęp do wszystkich misji. Demo zajmuje niemal 70 Mb na HDD.

Uwaga: demo działa tylko w 24-bitowej palecie kolorów!
Uwaga 2: demo NIE działa na niektórych kartach Trident!
Uwaga 3: wymienione poniżej wymagania sprzętowe są przybliżone, ponieważ autorzy nie podali żadnych danych...

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95

Gunmetal

(Mad Genius)

Wciel się w rolę dowódcy przyszłościowego czołgu (lub pilota - wedle woli), w konwencji dynamicznej strzelaniny FPP... Demo zajmuje około 70 Mb. I zwróćcie uwagę, że macie tu dwa osobne pliki startujące: na wersję akcelerowaną i bez. Więcej - w pliku readme.

Wymagania: P90, 24MB RAM (rekomendowane 32), Win95/DOS, DirectX, SVGA, karta muzyczna

Rainbow Six

(Red Storm Entertainment)

Czaaadzior. Wyobraźcie sobie skrzyżowanie Spec Ops, Commandos i SWAT - a będziecie mieli wizję tego, czym jest ta giera! Obsługa - jest specjalny plik tekstowy z opisem całej (obszernej) klawiszologii. Demo zajmuje 70 Mb na HDD.

Uwaga: Tu również gra jakoś dłuugo myśli zanim zacznie się instalować.

Wymagania: P166, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna.

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Jagged Alliance 2
(Sirtech/TopWare)

Coś dla licznych obecnie fanów symulacji żołnierzy. Tu jednak dowodzimy najemnikami. Sequel znakomitej gry łączy elementy symulacji, strzelaniny i elementów RPG (więcej o tym tytule było na łamach CDA). Demo potrzebuje aż 115 Mb na HDD - ale warto je znaleźć! Klawiszologia jest mocno skomplikowana (na pozór, bo można sobie poradzić praktycznie tylko samą myszką!) i jest w pliku readme. Radzimy też poczytać plik „hints".

Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
(Midas Interactive Entertainment)

Wyścigi samochodów. Trzy tryby jazdy, 15 torów (naturalnie w demku jest ich nieco mniej, jak i wozów do wyboru);). Demo zajmuje około 9 Mb na HDD.

Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna

Urban Assault
(Microsoft)

Oooostra strzelanina (gra była prezentowana w zapowiedziach w CDA) w konwencji RTS, zbliżona klimatem do Z oraz C&C. Przy czym od czasu do czasu można nie tylko sterować maszynami z pozycji dowódcy, ale i zasiąść za ich sterami! Demo zawiera 6 leveli dla single gracza + 3 misje treningowe, ponadto grający sam może konstruować 7 typów pojazdów bojowych. Demo zajmuje 27 Mb.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5.0, SVGA, karta muzyczna, ew. akcelerator

Hardwar
(Gremlin)

W ogólnych zarysach gra przypomina G-Police (strzelanka, siedzimy za sterem latającej maszyny), ale jest bardziej rozbudowana i skomplikowana (ma też trochę wspólnego z Privateerem...). Recenzja w tym numerze CDA. Demo zajmuje jakieś 28 Mb.

Uwaga: po rozpakowaniu gry na HDD należy ją - dopiero wtedy - zainstalować!

Uwaga 2: wymagania sprzętowe podane są w przybliżeniu (znów autorom się nie chciało nic napisać...).

A oto skrócona klawiszologia (pełna w pliku readme):

Kursory	- sterowanie
CTRL	- strafe (w kombinacjach z kursorami)
Z	- gaz!
X	- wsteczny bieg
Enter	- silniki stop
Spacja	- ognia
W/Q	- wybór broni
N	- navigation menu
F1-F5	- widoki
I	- podczerwień
F	- flary
M	- zobacz wiadomości
H	- HUD
Esc	- main menu

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX, ew. akcelerator

V2000
(Grolier Interactive)

I znów remake klasycznej giery (Virus - też była omawiania na łamach CDA), łączący elementy strategii i akcji (z przewagą akcji - ot, ambitna i ładnie zrealizowana strzelawa). Demo zawiera jedną misję i zajmuje około 30 Mb.

Uwaga: Wymagania sprzętowe - z winy autorów - podane są w przybliżeniu (znów się im nie chciało skrobnąć paru słów na ten temat). I jeszcze jedno - demo radzę rozpakowywać do ustalonego przez autorów miejsca.

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX, karta muzyczna

The Race to Galamax
(Mind Mechanics)

Podbij 21 planet i zniszcz systemy obronne wroga! Mówiąc wprost: spróbuj swoich sił w dobrej kosmicznej strzelaninie w 3D. Demo zajmuje ok. 4 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	- sterownie
CTRL	- laser
Alt	- strzał z dodatkowej broni
Z	- kotwica
Q/W	- strafe
PgUp/PgDown	- jasność ekranu
Alt + F4	- bye!

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna

Return Fire 2
(Prolific)

Strategiczna strzelanina, w której możemy zasiadać za sterami różnych maszyn bojowych. Zadanie: spenetruj bazy wroga, odnajdź flagę i wróć z nią do bazy. Demo zajmuje jakieś 9-10 (w zależności od wersji dema) Mb na HDD. Klawiszologia - w specjalnym pliku...

Uwaga: na CD macie DWA dema. Jedno jest TYLKO dla posiadaczy 3Dfx, drugie działa bez akceleratora.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, SVGA, karta muzyczna

Recoil
(Virgin)

Symulacja przyszłościowego czołgu (raczej zręcznościowa; w sumie to bardziej nawalanka niż symulacja). Demo zajmuje jakieś 51 Mb.

Uwaga: wersja akcelerowana działa TYLKO z kartami typu 3Dfx!

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

StarSiege
(Dynamix)

Sterujesz mechwarriorem. Demo zawiera 2 nowe światy: Tytana i Ziemię, 11 misji multiplayer - tryby: Capture the Flag, King of the Hill, Swarm, Deathmatch, oraz dwa nowej pojazdy: Herca (Minotaur) i czołg Myrmidon. Zajmuje 36 Mb. Klawiszologia i inne bajery-szmery ;) w plikach tekstowych w katalogu z grą.

Uwaga: teoretycznie program ten przeznaczony jest dla grających w sieci, Internecie itp., ale i solowy gracz może się tam zabawić, bez strachu.

Minimalna klawiszologia:

F1-F2	- konfiguracja mecha
8/2/3/4	- sterowanie (na klawiaturze Numerycznej!)
1-4	- wybór broni
T	- najbliższy wróg
Spacja	- ognia

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna, ew. akcelerator

Lode Runner 2
(Presage)

Doskonała wizualnie gra arcade (remake dawnego przeboju z 8-bitowców) w 3D. Myślenie bardzo wskazane ;). Demo zawiera 5 misji i zajmuje 30 Mb.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX

Medieval
(Incredible Simulations)

Szybka turowa gra strategiczna z okresu - mniej więcej - średniowiecza. Powinna się spodobać tak fanom Warlords, jak i - od biedy - Mytha (grafika jakby nieco inna ;)). Demko potrzebuje 9 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB, Win95, SVGA, karta muzyczna

Hopkins FBI
(MP Entertainment)

Gra przygodowa (recenzja w jednym z poprzednich CDA), w komiksowej grafice. Wcielamy się w rolę agenta FBI, który popadł w paskudne problemy. (Program ten niedługo wyjdzie w wersji spolszczonej - wydawcą będzie CD Projekt.) Demo zajmuje 33 Mb. Więcej o grze w pliku readme.

Uwaga: Gra jest momentami mocno drastyczna!

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, karta muzyczna, SVGA, DirectX 5

People's General
(SSI)

Gra dla fanów strategii, a szczególnie miłośników cyklu Panzer General. Opowiada o wojnie w roku 2005, pomiędzy Chinami i Rosją (wspieraną przez... USA). W demie dostępna jest tylko jedna misja. Demo zajmuje 34 Mb. Zalecamy lekturę plików tekstowych w demie (readme itp.).

Uwaga: Nie wiem jak u Was, ale u mnie gra dość długo się namyśla zanim zacznie się instalować... ale w końcu rusza ;).

Wymagania: P166, 32MB, Win95, DirectX 5.2, SVGA, karta muzyczna

Moon Buggy 98
(Sprint Software & Koala Software)

Klasyka gier arcade z automatów i komputerów 8-bitowych w bardzo starannym remake. Jeździmy (i skaczemy) pojazdem, który strzela w przód i w górę... i rozwalamy wrogów. Dostępny jeden księżyc (z 6). Demo zajmuje 4 Mb. Miło powspominać...

Klawiszologia:

Spacja - ognia
Kursory - sterowanie
Esc - menu

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

Survival
(Enjoy Entertainment)

Jako dowódca komandosów chronisz kolonistów przed atakami Obcych. Demko jest niestety w języku niemieckim (klawiszologia też...). Gra ogólnie przypomina mi Incoming: Lux... więc sami rozumiecie: full strzelania.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX, akcelerator

Motocross Madness
(Microsoft)

Ostra wyścigówka na motocyklach. Niestety tylko dla posiadaczy akceleratorów - grafiki. Sporo motocykli i kierowców do wyboru. Po wybraniu wszystkich bajerków gra dość długo się dogrywa, czekajcie cierpliwie! Demo zajmuje 45 Mb na HDD.

Wymagania: P133 (z 4MB kartą 3D), P166 (z 2MB kartą 3D), 16MB RAM, Win95/98, SVGA, karta muzyczna, DirectX5

Cyberball
(Midas Interactive Entertainment)

Dość niecodzienny pinball. Gra była niedawno recenzowana na łamach CDA. Demo zajmuje 10 Mb. Do dyspozycji 1 stół i dość bogata opcja konfiguracji gry.

Wymagania: P75, 16MB RAM, Win95/DOS, SVGA, karta muzyczna

The Operational Art of War, Vol. 17
(TalonSoft/Empire Interactive)

Turowa strategia (recenzja w tym CDA) obejmująca lata 1939 - 1955. W demie macie dostęp do misji podczas wojny koreańskiej (1950-51). Demo zajmuje około 20 Mb. Instrukcja w pliku readme. Uruchamianie dema: plik opart_dl.

Wymagania: P60, 8MB RAM, SVGA, karta muzyczna, Win95, DirectX

Caesar 3
(Sierra)

Klasyka dla miłośników gier ekonomiczno-strategicznych, a także tych, którzy lubią produkty typu SimCity. Zostań cezarem w starożytnym Rzymie i poprowadź swój naród ku władzy nad światem... Więcej danych w pliku readme. Demo potrzebuje 40 Mb na HDD.

Wymagania: P90, SVGA, karta muzyczna, 16MB, Win95, DirectX

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Star Trek: Starship Creator
(Simon & Schuster Interactive)

Zostań admirałem i dowódcą potężnego kosmicznego krążownika... ale najpierw go sobie... zbuduj!!!

Uwaga: rozpakujcie to demo w miejsce, które ustalili dla niego autorzy (inaczej może nie działać). Po rozpakowaniu restartujcie system i dopiero wtedy je uruchomcie.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna

INDEKS DEM

- 101: The 101st Airborne in Normandy
- Caesar 3
- Cyberball
- FLYING CORPS - PEŁNA WERSJA!!!
- Gunmetal
- Hardwar
- Hopkins FBI
- Jagged Alliance 2
- Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
- Lode Runner 2
- Medieval
- Moon Buggy 98
- Motocross Madness
- Operational Art of War, Vol. 1
- People's General
- Race to Galamax
- Rainbow Six
- Recoil
- Return Fire 2
- Star Trek: Starship Creator
- StarSiege
- Survival
- Urban Assault
- V2000

Extras

•Bonus 1:
- nowe sterowniki do 3Dfx, emulator C-64, coś dla hackerów, polskie programy, ikony, kursory, MIDI muzyczki, dodatki do działu „Na luzie", screen-savery, theme-packi, tapety, programy pod W'95 - w sumie 22 Mb.

•Bonus 2:
- raj gracza: tipsy, trainery, patche, edytory, gry, save'y, dodatkowe levele, etc.

•Scena:
- stuff (m.in.) z TakeOver i Wired'98, mag po polsku, modki, grafy itp. Jakieś 45 Mb.

•Quake, Unreal, Duke:
- dużo fajnych rzeczy dla miłośników tych gier. Około 35 Mb.

•Theme-packi z rozmaitych gier:
- Dune 2, Unreal, Pirates itp.

•Sreen-saver
na motywach SIN

Programy

•DirectX 6PL
- warto zainstalować

•KURS MASZYNOPISANIA- PEŁNA WERSJA
Popraw szybkość i technikę pisania. Ta umiejętność przyda się każdemu użytkownikowi komputera. Polecamy.

Shareware

•Elka 98
- kurs na prawo jazdy (po polsku naturalnie)

•Modemlog
- podaje koszt aktualnego połączenia z Internetem

•Pre Tekst
- polski edytor tekstu

Zupełnie Nowe!

• WIĘCEJ MECHCOMMANDERA

Tym, którym nie wystarczą misje zawarte w grze, dajemy cynk, iż autorzy wypuścili dwie dodatkowe mapy do misji multiplayer. Można je ściągnąć ze strony producenta (Microprose) - albo poczekać z miesiąc i zgrać je z naszych CDków. ;)

• DIRECTX 6.0

Nowa wersja DirectXa powinna ucieszyć tych, którzy nie posiadają akceleratorów. Ponoć daje około 20-25% "dopalenie" gier w porównaniu do wersji 5.0. Zwiększy się też ilość możliwych trybów graficznych.

• GOTHICA

To kolejna gra RPG z akcją osadzoną w starożytnym, magicznym świecie fantasy, rodem z firmy Tinman Studios. Zasadami ma przypominać (od biedy) Daggerfall, tj. nie ograniczać gracza sztywno narzuconym ramami fabuły. Gothica to nie tyle gra, co świat, w którym możesz praktycznie dowolnie się poruszać i czynić to, na co masz ochotę, a wszelkie przygody są konsekwencjami twoich działań, a nie narzuconymi przez scenarzystów questami. Zwróćcie uwagę na engine: pełne 3D, 24-bitowe tekstury (!!!), engine sam "dostraja" jakość detali grafiki do mocy obliczeniowej danej maszyny, ogromna ilość efektów świetlnych, wykorzystanie akceleratorów (w tym Voodoo2). Naturalnie możliwa będzie zabawa w sieci i to w paru trybach. Giera powinna chodzić nawet na P-133, jej premierę zapowiada się na koniec przyszłego roku.

• QUAKE 3 - A JEDNAK?!

Wbrew ponurym wieściom, rozpowszechnianym także na łamach naszego pisma, okazuje się, że prawda jest nieco bardziej optymistyczna. Powstanie (najprawdopodobniej...) Quake 3! Tyle tylko, że będzie to już nieco inny produkt niż Q i Q2. Mowa tu o Quake 3: Arena. Wbrew pierwotnym zapowiedziom nie będzie to wyłącznie gra dla multiplayerowców i "interneciarzy", choć ci na pewno będą najbardziej nią usatysfakcjonowani. Przede wszystkim akcent zostanie położony na rozgrywanie rozmaitych trybów deathmatchów. Zmiany dotyczyć będą grafiki (wprowadzono tam nowe - w grach FPP - sposoby jej tworzenia, zatem gierka na pewno będzie wyglądać inaczej niż wszystkie inne produkty tego typu). Naturalnie wykorzystanie akceleratorów jest tutaj oczywistością... Ciekawostką będzie niewątpliwie możliwość porozumiewania się graczy ze sobą (w sieci)... własnym głosem! Jak na razie nie wiadomo NIC o dacie premiery itp., John Carmack nie ukrywa, że traktuje Quake 3 jako eksperyment...

Kolejowa gorączka

No dobra, muszę troszkę (znowu?! - redakcja) powspominać! Jakieś trzy wieki temu (albo coś koło tego) maniaków strategii komputerowych ogarnął amok o nazwie "gorączką tycoonowa". Spowodowała go gra, w której maczał swe paluchy niejaki Sid Meier (nie muszę go chyba przedstawiać?), nosząca tytuł RailRoad Tycoon.

Mac Abra

RT pozwalał nam na wcielenie się w rolę "kolejowego barona". Budowaliśmy swe imperium gospodarcze, którego "krwioobiegiem" były tory kolejowe, a rolę życiodajnej krwi spełniały pociągi, przewożące z miejsca na miejsce rozmaite dobra. Z dzisiejszej perspektywy RT był po prostu efektowną (jak na tamte czasy) i po dziś bardzo grywalną grą ekonomiczną z delikatnym posmakiem strategii. Wirus owej gorączki był widać zjadliwszy i odporniejszy na upływ czasu niż norma przewiduje. RT po jakimś czasie wprawdzie powędrował na zakurzone półki, ale choroba nadal podstępnie drążyła umysły graczy i programistów. Po ukazaniu się RT w wersji "de luxe" ptaszki na drzewach zaćwierkały, że pojawi się druga część tej giery. Poćwierkały... i ucichły. Ale "czekajcie, a będzie Wam dane". Wirus powoli szykował się do nowego ataku, i po długiej przerwie uderzył ze zdwojoną większą mocą! Są już pierwsze objawy! Oto historia choroby...

RailRoad Tycoon II ukaże się jeszcze w tym roku (późną jesienią), a jej autorami są ludzie z firmy PopTop Software. Nazwa tego producenta brzmi pewnie dość obco dla większości graczy - ale jak powiem, że to właśnie oni stworzyli (m.in.) obie części Heroes Might & Magic, to widać, że są to już doświadczeni zawodnicy i nie dadzą plamy. Mam w tej chwili - pochwalę się - alfa-wersję RT2. A co o niej sądzę? Hm... z osądami poczekajmy do czasu premiery gry (zapewne za miesiąc-dwa będzie recenzja pełnej wersji oraz demo w CDA). W każdym razie jestem pod wrażeniem. Póki co ograniczę się tylko do ogólnej prezentacji programu...

Gra umożliwia nam zabawę praktycznie od początku XIX wieku aż do końca tego stulecia (a nawet trochę dłużej). Mamy więc "z hakiem" 200 lat na stworzenie swego imperium i wykoszenia tak komputerowej, jak i ludzkiej konkurencji. (BTW: generowani przez komputer gracze stworzeni są na podst. biografii prawdziwych "kolejowych baronów"). A ponieważ jedna "normalna" godzina odpowiada mniej więcej miesiącowi w świecie RT2, nietrudno sobie policzyć, że cała gra zajmie nam jakieś... 100 dni zabawy non-stop po 24 godziny na dobę! Wooow! W tym czasie do naszej dyspozycji będzie m.in. ponad 50 typów lokomotyw (aż po futurystyczne - naturalnie będą się one pojawiać stopniowo, w miarę upływu czasu), podobna (choć odrobinę mniejsza) liczba wagonów do przewozu 34 typów towarów (od uranu

Królestwo czeka na Was!
„Bardzo rozbudowana i posiadająca mnóstwo szczegółów gra, będąca jednocześnie tak prosta w obsłudze, że nawet dziecko sobie z nią poradzi."
PC Joker 8/98
• 20 misji dla jednego gracza
• 10 map w trybie dla wielu graczy
• Grafika w rozdz. 1024x768
• Ponad 25 typów budynków
• 10 różnych jednostek wojskowych
• 10 profesji rzemieślniczych
• Realistyczny krajobraz (cieniowanie Gourauda)
• Szczegółowa animacja faz produkcyjnych i ruchów jednostek
• Walki w trybie dla wielu graczy i przeciwników komputerowych poprzez sieć IPX, modem, TCP/IP, łącze szeregowe
Knights and Merchants
The Shattered Kingdom
WKRÓTCE ZA 49.95
www.topware.pl
JOYMANIA ENTERTAINMENT
TopWare INTERACTIVE
tel.: (033) 123 002, fax: (033) 124 894
sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: maria@baza.vr.pl

Zupełnie Nowe!

• STWÓRZ SETTLERS 3

A przynajmniej pomóż w tworzeniu tej gry. Czyli - zostań beta-testerem. Zainteresowani powinni zajrzeć na website Settlers 3, czyli http://www.bluebyte.com/us/products/settlers_3/beta01.htm.

• NOWY BATTLECRUISER

Jeśli podobała się wam giera, zamieszczona w kwietniowym CDA, Battlecruiser 3000 AD, to wiedzcie, że: pojawi się jej nowa wersja z numerem v2.0 w tytule ("odrobaczona"), a ponadto zapowiadany jest (w 1999) jej sequel o nazwie Battlecruiser 3020AD.

• DUALITY

To kolejna gra z gatunku FPP, która jednak ma dość znacząco (w warstwie fabularnej, choć nie tylko) odbiegać od przeciętności. Ma to także być odczuwalne w oprawie graficznej (czy rzeczywiście - popatrzcie na screen). 24-bitowe tekstury i dużo efektów świetlnych przemawiają na jej korzyść. Ciekawostką jest dołączenie edytora, za pomocą którego będziemy mogli w dużym stopniu modyfikować wygląd samego programu! Autorzy odgrażają się też, że gra - mimo iż w sumie i tak trzeba eksterminować wroga - bynajmniej nie będzie typową strzelanką.

• MILION STARCRAFTÓW!

Tak jest, już ponad 1 milion legalnych kopii posiadają w domach ci, którzy dali się skusić Blizzardowi i nabyli jego mocno lansowaną (zresztą nie bezpodstawnie) gierę. Dodajmy, że dane dotyczą pierwszych 3 miesięcy sprzedaży... Czyni to ze Starcrafta jedną z najszybciej i najlepiej sprzedawanych gier w historii RTSów.

• W TRASĘ PO RAZ 5-TY

Naturalnie w grze Test Drive 5. Accolade intensywnie pracuje nad tym tytułem. Wiadomo, że będzie w nim 28 samochodów i trasy wyścigowe (naturalnie wzorowane na istniejących w rzeczywistości) z całego świata (Moskwa, Honolulu, Blue Ridge Parkway, Tokyo i Monachium itp). Rzecz jasna będzie można grać w sieci (do 6 graczy) oraz w trybie split-screen (czyli we dwóch na jednej maszynie naraz).

• KOMANDOSI POWRÓCĄ!

Sukces (zasłużony!) gry Commandos: Behin Enemy Lines spowodował łatwy do przewidzenia skutek: prace nad sequelem. Dziś wiadomo jednak tylko tyle, że druga część tej gry... będzie i stanie się to gdzieś w drugiej połowie przyszłego roku.

poprzez śmieci, aż po... ludzi). Naturalnie w grze nie ograniczamy się tylko do transportu dóbr z miejsca na miejsce. Raz, że możemy działać na giełdzie, dokonując np. zakupu akcji, fuzji firm, czy próbując przejąć kontrolę nad konkurencyjnym przedsiębiorstwem. Dwa, że naprawdę warto kombinować co i dokąd wozić, tworząc swego rodzaju obiegi zamknięte. Przykładowo - rudę żelaza pobieramy z kopalni i wieziemy ją do huty, tam, po przerobieniu na stal, dostarczamy ją do fabryki samochodów, te zaś z chęcią powitają mieszkańcy miast. Będąc w mieście, można pomyśleć o przewiezieniu ludzi do pracy w rozmaitych fabrykach i na farmach, czy wywozie odpadków, których składowisko może znajdować się w pobliżu kopalni... i kółko (jedno z wielu) się zamyka. Nie mamy pustych przebiegów, każdy kurs przynosi zysk. Proste? Teoretycznie tak, ale zawsze trzeba jeszcze uwzględniać aktualny popyt i podaż. Co z tego, że zawieziemy do huty 100 ton rudy, skoro tam potrzebują tylko 30? Kupią wszystko, nie powiem, ale za nadwyżkę zapłacą grosze... Ponadto, żeby gdzieś wysłać pociąg (max. 6-cio wagonowy, nie licząc lokomotywy i drezyny), trzeba tam najpierw położyć tory kolejowe (można je kłaść w 8 kierunkach), co jednak swoje kosztuje. Nie wspominając o takich drobnostkach jak utrzymywanie lokomotyw, nabywanie nowych składów, budowanie mostów, rozbudowywanie stacji itp. Trzy, aby nie zawracać głowy graczowi tymi wszystkimi przyziemnymi sprawami, twórcy powołali do życia komputerowych menadżerów, których możemy wynajmować, by "odwalali" za nas czarną robotę (naturalnie nie za darmo). Każdy manager ma swoją "osobowość", która wpływa na osiągane przez niego efekty pracy (warto więc zastanowić się przed wyborem zarządcy, tym bardziej, że możemy mieć tylko jednego naraz).

Nowością w stosunku do pierwszej części RT jest możliwość wykorzystywania torów położonych przez konkurencję, choć z pewnymi ograniczeniami. A skoro już mówię o zmianach, to w sequelu nie będzie słynnych już semaforów. Za to gracz będzie mógł wyznaczać priorytet ważności dla każdego swego pociągu (np. ekspresowi ustępują z drogi wszystkie pociągi lokalne). Przy czym na torach należących do konkurencji nasz pociąg ma zawsze najniższy priorytet... (Można też będzie skorzystać ze stacji należącej do konkurenta, choć naturalnie nie za darmo.) Nie może także zabraknąć gry w sieci (do 16 osób naraz... ale może będzie i więcej; firma planuje otwarcie czegoś w rodzaju Battle.net dla miłośników tej jednej giery, gdzie będzie się można zmierzyć z innymi maniakami).

Nowością jest też grafika. Po pierwsze jest całkowicie w 3D, w rzucie izometrycznym i z możliwością obracania ekranu, zmiany kąta nachylenia obrazu itp. A po drugie... mamy do wyboru tylko jedną rozdzielczość ekranu: 1024x768! (można jednak regulować ilość kolorów). Autorzy stwierdzili bowiem, że nie ma sensu "babrać" się w żałosne 640x480 czy nawet 800x600. Ponoć 1024x768 jest w sam raz, by ogarnąć wzrokiem wszystkie mające znaczenie wydarzenia na ekranie. Nie powiem, nawet w alfa-wersji wygląda to całkiem nieźle... A i wymagania sprzętowe nie są specjalnie wyśrubowane (jak na oferowane atrakcje). Ponoć wystarczy tylko P-133 z 16 Mb Ram no i karta grafiki oraz monitor, dla których 1024x768 to bułka z masłem, by podziwiać (bez akceleratora) w sumie z 300.000 polygonów naraz.... Osobiście jednak mam wrażenie, że dla graczy ta gra będzie raczej jak chrupiąca bułeczka ze świeżutkim plasterkiem szynki wewnątrz. Mówiąc krótko: czuję już nawrót kolejowej gorączki i łakomie przełykam ślinę... ■

Railroad Tycoon 2
PopTop Software

Everquest

Komputerowe RPG znajduje się ostatnio w opłakanym stanie. Właściwie żadna z nowych gier nie jest klasyczną "rolplejką", a tylko czymś, co dumnie nazywa samo siebie RPG jedynie ze względu na użycie statystyk postaci. Taki stan powoduje niestety, że nowe pokolenie graczy nie ma pojęcia, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi, a nieliczne bardziej skomplikowane gry (patrz Might & Magic 6) odstraszają ich niezbyt rewelacyjną grafiką i akcją, która niezbyt przypomina radosną, kolorową rzeźnię z Diablo. Na szczęście ktoś jednak pracuje nad prawdziwym komputerowym RPG i zamiast wydawać kolejną grę akcji, koncentruje się na tym, co najważniejsze. Tak, tak - ciągle słychać o nadchodzącym Baldur's Gate, które ma zrewolucjonizować gatunek..., a tymczasem firma Sony Entertainment pracuje nad Everquest - w pełni trójwymiarową "rolplejką", w której rozgrywka będzie możliwa - niestety - tylko przez Internet.

Marcin Serkies

Pierwsze wrażenia po zobaczeniu grafiki Everquesta nie są najlepsze. Bynajmniej nie chodzi tu o to, że grafika jest zła - nawet wprost przeciwnie, jest rewelacyjna. Ale właśnie taki jej poziom skłonił mnie do potraktowania gry jako kolejnego tytułu Action Adventure. Jednak myliłem się... Nawet pomimo wszystkich fajerwerków graficznych Everquest będzie prawdziwym RPG. Jeśli już mowa o grafice, to wypada wspomnieć, że w programie tym wszystko będzie całkowicie trójwymiarowe - od największych budynków aż po krople deszczu (oczywiście z użyciem akceleratorów). Punkt widzenia na świat gry zależeć będzie tylko i wyłącznie od gracza - jeśli woli FPP, będzie miał FPP, jeśli TPP - będzie TPP: po prostu pełna swoboda wyboru. A będzie na co patrzyć... Oprócz tego, że sam świat wygląda rewelacyjnie, to w końcu gracz ma pełną swobodę co do wyglądu swojej postaci. Każdy element stroju, ekwipunku i uzbrojenia będzie oddany w najmniejszych szczegółach. Oczywiście każda

z dwunastu ras i czternastu dostępnych profesji też będzie charakterystyczna - a poza wyglądem pozwoli wcielić się grającemu w praktycznie dowolny charakter, który będzie mógł być rozwijany w trakcie zabawy.

Sam Everquest będzie po prostu przeogromny - pięć kontynentów, różne plany egzystencji; wszystko to działające na serwerach (miejmy nadzieję - darmowych), mogących obsłużyć płynnie tysiące graczy. Poczynania każdego z uczestników rozgrywki będą uważnie analizowane - na tej podstawie będą się zmieniać statystyki postaci, których będzie coś koło czterdziestu. Od nas będzie też zależało, w czym nasz bohater będzie dobry, a w czym zły. A ponadto jego poczynania nie będą ograniczane czymś, co jest nazywane charakterem. Niestety, nie wyzbyto się całkowicie wpływu na charakter gracza, bowiem niektóre zachowania (złe lub dobre) będą prowadziły do różnego rodzaju bonusów w umiejętnościach i statystykach. A w takim wypadku gracze na pewno będą (myśląc czysto mechanicznie) np. zabijać dobre potwory, żeby dostać bonus np. do czarów. Jest to oczywiście jedynie przykład - w samej grze będzie to zapewne wyglądało trochę inaczej, ale...

Niestety na premierę programu przyjdzie jeszcze trochę poczekać, bowiem Sony nie rozpoczęło jeszcze nawet oficjalnych beta-testów, ale jeśli autorzy dotrzymają wszystkich obietnic, Everquest stanie się obowiązkową pozycją zarówno dla zatwardziałych fanów RPG, jak i dla miłośników akcji. Niestety nie mamy jeszcze informacji na temat tego, czy świat będzie zaludniony, a jeśli tak, to w jaki sposób. Czy autorzy pokuszą się o sztuczną inteligencję dla wszystkich jego mieszkańców, czy też będą oni tylko ozdobnikami? Niewiele też wiadomo o celu samej gry - czy będzie to wieczne zwiedzanie jakże ogromnego świata, czy też graczom będzie przyświecał jakiś wyższy cel?

Zobaczymy. Miejmy nadzieję, że Sony nie zawali sprawy i że Everquest nawet po ukazaniu się będzie nadal tak interesujący, jak wynika to z udostępnionych dotychczas informacji. Poczekamy, zobaczymy... ■

Everquest
Sony Entertainment

Zupełnie Nowe!

• NOWE SOJUSZE

Microsoft dogadał się z nową firmą o nazwie Gas Powered Games i będą wspólnie tworzyć jakąś (owianą mgłą tajemnicy) grę RPG. Jest to o tyle istotne, że firmie GPG szefuje niejaki Chris Taylor - czyli człowiek, który stworzył grę Total Annihilation.

• EKSTERMINATOR

W grze Raider wcielamy się w rolę kosmicznego najemnika, ktory ma eksterminować mieszkańców pewnej planety. Naturalnie tubylcy bronią się jak mogą (a mogą sporo przykrych dla nas rzeczy). Przy czym gierka będzie tak naprawdę tylko (?) ogólną młócką w 3D. Ale i takie gry są potrzebne...

• REAL POOL

Ta gra powinna ucieszyć ludzi, którzy lubią klasyczny bilard. A szczególnie taki w fotorealistycznej grafice 3-D, o dużej ilości wariantów rozgrywki i sporej komplikacji. Taką właśnie gierę majstrują chłopaki z WizardWorks. Obiecują możliwość poruszania się w sferze 360 stopni, 6 odmian gry, 18 komputerowych oponentów i tryb multiplayer. Do tego bardzo realistyczne, z uwzględnieniem wszelkich możliwych praw fizyki, reakcje bill (szczególnie gdy nadajemy im rozmaite rotacje). A dla początkujących - specjalny tryb nauki. Premiera - na dniach!

• TWE PRZEZNACZENIE...

...to gra Destiny (o ile naturalnie lubisz RPG w sieci). A jeśli lubisz - lepiej usiądź... W grze możesz wcielić się w 5 postaci, wszystkie zaczerpnięte wprost z egzotycznego Wschodu (Ninja, Monk, Swordman). W ogole ta gier będzie bardzo przesiąknięta wschodnią filozofią, klimatem itp.

• SQUAD LEADER NIE ŻYJE...

...niech żyje Combat Mission! Zwolennicy symulacji żołnierzy na polu walki od dawna ostrzyli sobie zęby na grę Squad Leader. A tu niestety, ich producent, Big Time Software, nie mogąc dogadać się z Avalon Hill co do ostatecznego kształtu gry, zerwał współpracę i tym samym Squad Leader zamiast na pola bitwy trafił od razu do piachu. To była ta zła wiadomość. A ta dobra? Dobra jest taka, że nie ma więcej złych ;). A mówiąc serio (a właściwie: serią ;)) firma tak łatwo nie pogodziła się z faktem, że efekt ich ciężkiej pracy nie ujrzy światła dziennego. I po prostu przemianowała SL na...

Zupełnie Nowe!

Combat Mission, wprowadzając przy okazji te poprawki, na które nie chciało się zgodzić kierownictwo Avalon Hill. Giera ukaże się wiosną 1999 roku. A co to konkretnie będzie? O tym pewnie poczytacie w dziale "w produkcji" w tym CDA, więc w skrócie: symulacja żołnierzy w 3D grafice i dźwięku, w realiach II wojny. Tak w przybliżeniu: mariaż Close Combat, Spec_Ops i Commandosów. Brzmi piekielnie zachęcająco, czyż nie? PS. Patrząc na screen bierzcie pod uwagę, że prezentuje on bardzo wczesną wersję gry.

• POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Byłeś posiadaczem Spectruma, Atari XL, C-64? Z łezką wzruszenia wspominasz giery typu Pacman, Arcanoid, Space Invaders? Mówiąc ogólnie - nostalgia cię bierze i czasem masz dość 3D, multimediów, bajerków itp. i po prostu tęsknisz za starymi dobrymi gierkami? Microsoft otrze łzy z twoich oczu. Stworzył bowiem coś, co ucieszy maniaków staroci. Nazywa się toto Revenge of Arcade, i jest "powrotem do przeszłości historii gier komputerowych". Zainteresowanych odsyłamy na adres: http://www.microsoft.com/games/revenge/

• CZERWONY BARON W 3D

Baron von Richtofen, najsłynniejszy pilot myśliwców z czasów I wojny światowej zmartwychwstaje po raz kolejny, i to w 3D. W grze natkniemy się na 40 typów samolotów, z czego gracz może zasiąść za sterami 22 odmian. Gra wykorzystuje akceleratory 3D.

• I JESZCZE RAZ SYMULATOR

Tym razem z Microsoftu. Będzie to kolejna wersja Microsoft Flight Simulator. Microsoft wykorzysta w niej dane z firmy Jeppesen, zajmującej się gromadzeniem danych dla prawdziwych pilotów, dzięki czemu będziemy mieli dostęp do realnie istniejących 3000 portów lotniczych, 70.000 punktów nawigacyjnych, 32.000 lotnisk (!) itp.

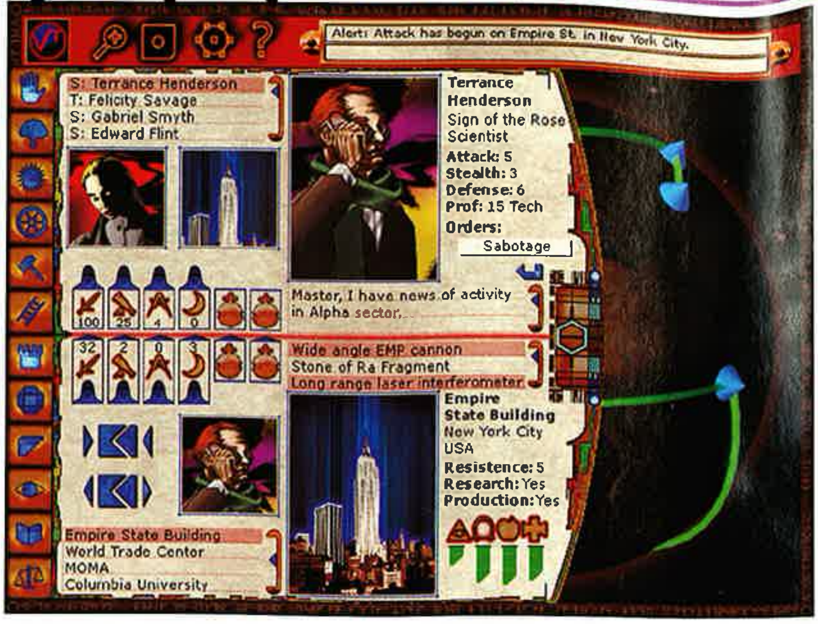
• ŻYCIE PIRATA...

...poznacie w grze Corsairs, autorstwa firmy Microids. Autorzy nie kryją, że pierwotną inspiracją była już mega-klasyczna gra Pirates ale... wprowadzili sporo własnych innowacji. Corsairs, tocząca się w XVIII wieku to połączenie przygodówki, gry RPG i RTS. Tj. postacie bohaterów będą scharakteryzowane tak, jak w grach RPG, w fabule będzie występować wiele

Spiskowcy rządzą światem...

Pewnego pięknego dnia roku pańskiego 1997 kilku ludzi pod kierownictwem Chrisa Todda stworzyło firmę o wiele mówiącej nazwie Murder Of Crows. Stwierdzili oni, że chcą robić gry - ale nie takie, do których trzeba wymyślać całe światy - raczej takie oparte na filmach, książkach czy gazetach. Wychodząc z powyższego założenia zaczęli pracę nad Shadowpact, jedną z dziwniejszych gier naszych czasów.

YASIU



Jej akcja rozgrywać się będzie w niedalekiej przyszłości, w realiach bardzo podobnych do naszych, ale jednak trochę innych. Bowiem tam wszelkie teorie spiskowe będą prawdziwe, a setki, tysiące tajnych organizacji, sekt i innych grup szaleńców będą walczyć o władzę nad światem. Ty, jako gracz, przejmiesz dowodzenie nad jedną z takich grup i wydając odpowiednie rozkazy będziesz dążył do tego samego celu co reszta towarzystwa. Wszystko to będzie się odbywać w strategiczno-roleplejowo-rijaltajmowym miksie, okraszonym wspaniałą grafiką 3D, znaną np. z Incubation. Trochę dziwne może wydawać się takie połączenie gatunków, ale jest ono jak najbardziej słuszne. Strategia - bo będziemy wydawać rozkazy naszym ludziom; role playing - bo nasi podwładni będą zdobywać doświadczenie, umiejętności; a real time - bo wszystko to będzie się odbywać w czasie rzeczywistym. Od strony graficznej przypomi-

na to trochę cykl X-Com. Bowiem gracz będzie mógł patrzyć na ziemię z dowolnej strony, ale dodatkowo istnieje też opcja przenoszenia się do wybranego miasta, a nawet budynku. A na tym poziomie można się już pobawić, wydawać konkretne rozkazy, zamieniać budynki w centra dowodzenia, fabryki czy inne rzeczy, o których budowniczym nawet się nie śniło.

Oczywiście, będziemy też obsadzać w budynkach agentów, którzy również potrafią rzeczy, o jakich na pewno nie uczyli się w żadnej szkole.

Pojedynczy gracz wybiera jedną z 16 organizacji, którą będzie chciał dowodzić. Każda z nich różni się celem, używanymi artefaktami, specjalnymi zdolnościami i ludźmi. Już w trakcie rozgrywki będzie możliwość współdziałania z ponad 40 agentami, różniącymi się od siebie cechami, historią itp. Aby wygrać, konieczne będzie działanie w ponad 25 trójwymiarowych miastach. To wszystko w trybie dla pojedynczego gracza. Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w sieci, gdzie przeciwko sobie zagra maksymalnie czterech graczy. Będą zawierać sojusze, zdradzać, szpiegować się nawzajem - po prostu robić wszystko, aby wygrać. Cel uświęca środki! Warto przy okazji rozgrywki sieciowej wspomnieć o jednej ważnej rzeczy: mianowicie o wspaniałym wykorzystaniu... wad Internetu. Otóż w Shadowpact z największej bolączki gier przez Internet - opóźnień, zrobiono element gry! Wydając rozkaz, np. zabicia kogoś, nie wiemy dokładnie, kiedy to się stanie. Gra poczeka bowiem, aż informacja dotrze do wszystkich graczy i dopiero wtedy ją ujawnia - dzięki temu gra w czasie rzeczywistym nabiera jakiegoś nowego smaku; czegoś, czego jeszcze nigdy wcześniej nie było.

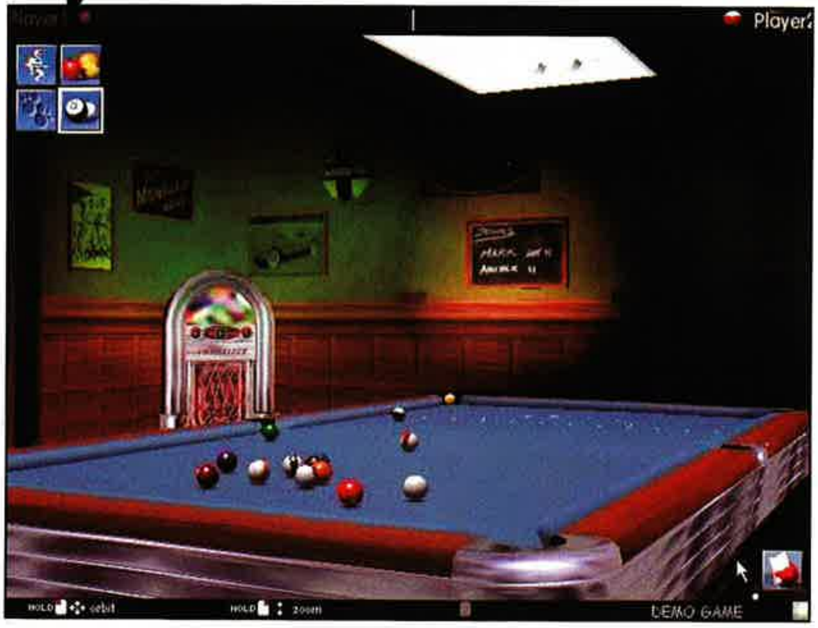
Cały Shadowpact w ogóle będzie taki - nowy i zaskakujący, no i wymagający wysiłku szarych komórek gracza. Pozostaje tylko poczekać aż MoC wraz z Blue Byte (partnerem w tej produkcji) skończy prace i przedstawi nam coś, w co da się pograć, wtedy napiszemy więcej. A na koniec małe słówko do miłośników RPG - jeśli znacie system karciany "Illuminati", to już wiecie, czego mniej więcej należy się po zapowiadanym tu tytule spodziewać. ■

Shadowpact
Murder of Crows/Blue

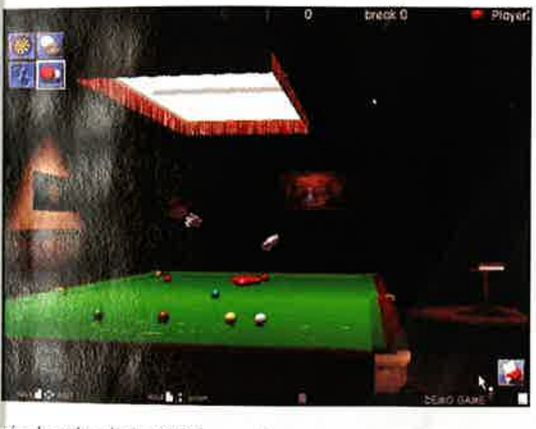
Bilowe potyczki

Jeden z bardziej eleganckich sportów, obok tenisa oraz golfa, powraca na ekrany komputerów. Mowa o bilardzie, który w naszym kraju wciąż kojarzony jest z podrzędnymi spelunami, w których regularne walki przy użyciu bilardowych kijów odbywają się z częstotliwością co najmniej dwa razy w ciągu jednego wieczora.

JASPIN



Jimmy White's 2: Cueball, mimo tak pozornie ubogiego graficznie, bilardowego tematu (stół i kilka piłeczek), wykorzystywać będzie nowinki graficz-



nie, łącznie z kartami 3D, oraz technologię MMX. Podyktowane jest to bardzo rozbudowanym otoczeniem wokół rozgrywającej się akcji na zielonym bądź niebieskim stole. W pomieszczeniu znajdzie się miejsce na romantyczny kominek, telewizor, grę w strzałki, bogato wyposażoną półkę z książkami oraz szafę grającą. Powyższe przedmioty mogą zainteresować gracza w równym stopniu co właściwa gra w bilard. W kominku będzie można zmniejszyć bądź zwiększyć siłę ognia, przyciemnić światła, pooglądać telewizję, pograć w strzałki oraz włączyć za pośrednictwem szafy grającej nastrojową, pozwalającą się skupić melodię z własnej płytki umieszczonej w czytniku CD-ROM. Pomijając te rozpraszające uwagę atrakcje, sama gra w bile i "patyki" zapowiada się na równie urozmaiconą, co bogate otoczenie. Dzięki zadomowionej już wszędzie technologii 3D, realizm grania charakteryzować się będzie wyjątkową jakością, natomiast symulacja fizycznych zachowań odbijających się kul nie powinna wzbudzać żadnych wątpliwości. Możliwość spojrzenia na centralny obiekt zainteresowania, czyli stół, z dowolnej strony, pod dowolnym kątem, oraz płynne animacje toczących się kul nacieszą obserwatora (gracza) swym perfekcyjnym i bliskim rzeczywistości wykonaniem.

Ponadto, jeśli nasze zmęczone graniem oczy przyzwyczają się i znudzą opatrzonym otoczeniem, możemy wykonać mały skok w czasie i zmienić wystrój wnętrz na przykładowo wiek XIX bądź na lata pięćdziesiąte naszego stulecia. Zapowiada się całkiem porządna, pełna różnych nadprogramowych, nie związanych zbytnio z tematem atrakcji, symulacja bilarda. Myślę, że miłośnicy tego w pewnym sensie bardzo "koneserskiego" sportu z przyjemnością zasiądą przed ekranem komputera, aby sprawdzić swe zdolności manualne i umiejętność planowania uderzeń kulami. Chyba będzie warto. ■

Jimmy White's 2: Cueball
Virgin Interactive

Zupełnie Nowe!

wątków rodem z klasycznych gier przygodowych, a sama walka będzie rozgrywana w systemie czasu rzeczywistego. Ponadto sami możemy decydować czy bardziej interesuje nas łupienie, handelek (niekoniecznie legalnymi towarami), czy też może będziemy się wynajmować do wypełniania różnorakich misji. Taki Privateer na morzu... Akcja toczy się naturalnie w realnie istniejących lokacjach (morza tropikalne, okolice Australii) a my mamy do wyboru ponad 10 rodzajów ówczesnych statków, odtworzonych zresztą z wielką dbałością o historyczne realia. Dbałość widać też w np. kontrolowaniu przez gracza ożaglowania (tu już nie będzie "żagle na maszt - żagle w dół" czy podczas bardzo rozbudowanych sekwencji walki. W sumie ma to być najbardziej rozbudowana i realsityczna symulacja żywota piratów w historii gier... Data premiery - hmmm, gdzieś za mgłą...

• AMEN

To połączenie idei gier FPP i... przygodówki. Dość oryginalny scenariusz (ponura historia o ogólnym obłędzie w świecie roku 2032, zbrodni i walce o władzę) zapewni mroczną atmosferę i wzbogaci grę - nie będzie tam jeno "zabij wszystkich i idź dalej". Co więcej, nawet gdy dojdzie do rozróby, nie wystarczy tylko strzelać. Myśl - albo szybko zginiesz! Gracz wciela się w rolę żołnierza elitarnej jednostki anty-terrorystycznej, która musi zaprowadzić ład w dotkniętych masowym szaleństwem amerykańskich miastach. Zapowiada się niezła, horrorzasta giera - jak Amen w pacierzu!

• DARK REIGN 2

Activision ogłasza, że sequel jednego z najlepszych RTSów ubiegłego roku pojawi się latem przyszłego roku. Będzie to "first true 3D real-time strategy game", co szczególnie będzie odczuwalne podczas bitew. Ma nas też porazić znakomita grafika.

• NOWE GRY ON-LINE

Total Entertainment Network zapowiada 4 nowe gry on-line. Będą to: ARC, Warheads, WizWar i Wulfram. Wszystkie można określić mianem "combat strategy".

• REDNECK NA POLOWANIU

Interplay ucieszy wszystkich fanów "czerwonych karków". Redneck Deer Huntin', działający tak w DOS jak i pod Windows, pozwoli Wam połączyć urok Redneck Rampage z popularnymi ostatnio grami

Zupełnie Nowe!

symulującymi polowania na zwierzęta. Gracz będzie miał d owyboru 4 tereny polowań, 4 rodzaje broni i 4 typy "podchodów". Skoro o broni mowa: polować będzie można z rewolwerem Magnum 44, 12-strzałowym shotgunem, kuszą oraz sztucerem z lunetką snajperską. Wędrować będziemy przez lasy, bagna, śnieżne pola oraz... wody jeziora. Biedne zwierzaki...

• I ZNÓW SYMULATOR

Tym razem ze stajni Dynamix'a. Nazywa się: Pro Pilot '99: The Complete Flight Simulator. Giera powinna pojawić się w sprzedaży późną jesienią tego roku. Grę stworzono przy współpracy The National Association of Flight Instructors. Do wyboru 6 samolotów, a grafika będzie wspomagana przez akceleratory.

• MAX PAYNE

Wspominaliśmy już o tej grze w newsach ale warto do niej powrócić. Max Payne to twardziel z FBI, któremu źli ludzie zabili rodzinkę, a na dodatek wrobili go w morderstwo jego szefa. Ponadto depcze mu po piętach wkurzona mafia. Normalny człowiek by się załamał - ale czy Max jest normalny? Nie, on z bronią w ręku rusza na ulice brudnych miast, nawiasem mówiąc rojące się od szumowin, i na własną rękę wymierza sprawiedliwość. To bynajmniej nie wszystko - ale niech to pozostanie póki co tajemnicą. Powiedzmy, że Max ma jeszcze parę asów w rękawie a jego sytuacja nie jest do końca tak tragiczna, jakby na to wyglądało. Zaletą tej gry jest niezły klimat, wzorowany na porządnym kryminale i brak podziału na dobrych/złych. Wszyscy są w mniejszym lub większym stopniu źli... co okaże się w miarę rozwoju fabuły. Akcja gry podzielona jest na 3 główne epizody, zaś każdy epizod to około 5-6 kolejnych leveli. Zwróćcie uwagę na grafikę gry... i trzymajcie się stołu, gdy podamy jej przypuszczalne wymagania sprzętowe: PII 300, 64 MB RAM, Voodoo2. P-200MMX + akcelerator to tutaj absolutne minimalne minimum... Buuu...

• FANTASY FUTBOLL

Electronic Arts zapowiada nową grę on-line, o nieco przydługawej nazwie: The EA SPORTS(TM) Edge: Fantasy Football's Secret Online Weapon. Trudno do końca powiedzieć czemu będzie poświęcona, ale tytuł brzmi naprawdę nieźle. ;)

• WHAT'S UP DOC?

Space Bunnies Must Die to giera, w której musimy powstrzymać panoszenie się... przybyłych z kosmosu królików!!! Dodajmy, że nie mają one wiele wspólnego z naszymi kudłatymi króliczkami. Na ich widok pewnie nawet Alien zaskowyczałby ze strachu i sam się zjadł ;). W grze wcielamy się w seksowną Allison, która jednakże z dziką wprawą postrafi posługiwać się najrozmaitszą bronią... Gierę stworzyła firma Jinx (pamiętacie jeszcze Bad Mojo - grę, w której wcielaliśmy się w karalucha?), zatem możemy się spodziewać czegoś więcej niż tylko trywialnej łupaniny. Akcję obserwujemy z TPP.

Świt wojny

Wydawać by się mogło, że człowiek w dziedzinie gier określanych cudnym mianem Real Time Strategy (hm - niby "strategy", a w rzeczywistości...) niczego nowego nie jest już w stanie wymyślić. Od samych początków tego gatunku - dodajmy: przez jednych uwielbianego bez reszty i pamięci, przez innych natomiast przeklinanego w żywy kamień - gracz zrzucany jest na powierzchnię jakiegoś nieprzyjaznego świata, którym - ze względów ekonomicznych, strategicznych bądź jakichkolwiek innych (to przecież i tak jedynie pretekst) usiłuje "zaopiekować" się również i ta druga (dodajmy, zazwyczaj niejako z urzędu paskudna) strona. Reszta w owych "strategiach rzeczywisto-czasowych" to jedynie wariacje na dany temat...

GEM.INI

Od tego ogólnie przyjętego przez twórców i akceptowalnego przez graczy schematu próbuje odejść Illusion Machines ze swym Dawn of War (Świt Wojny), gdzie spotykamy się z nowatorskim sposobem ujęcia założeń tego typu gier. Trzeba przyznać, że istnieje spora szansa, że w końcu uda się przełamać stereotypy, gdyż tu akurat wizja wojny (bo nie da się ukryć, że to właśnie ona - jak zawsze zresztą - stanowi główny wątek fabuły) zaskakuje dziwną, doprawdy nieoczekiwaną świeżością! Zresztą nie może być inaczej, bowiem wszystko, począwszy na scenariach, w jakich przyjdzie graczom prowadzić swój ludek od porażki do zwycięstwa, a skończywszy na owym wspomnianym ludku (z którego gracz zmuszony będzie zrobić ludzi), który dopiero co zszedł z drzew - jest właśnie takie czyste i świeże.

...Z drzew? Jak to? Ano właśnie tak - oto bowiem podczas burzy mózgów w Illusion Machines, któryś z jej twórców wpadł (całkiem słusznie) na pomysł, by akcję gry osadzić nie tyle w eksploatowanej na wszelkie możliwe sposoby przyszłości (futu-

ryzm - bleee!), ale raczej wrócić myślą, mową i uczynkiem do lat, gdy dziwacznym zbiegiem okoliczności (bądź też po prostu - za sprawą nieodpowiedzialnego kaprysu losu) pojawiły się na powierzchni naszej planety istoty, które w przyszłości - najwyraźniej zachwycone sobą - nazwą się ludźmi i postanowią - nie zważając na skutki - wziąć sprawy Ziemi w swoje ręce. Jak na razie jednak (w trakcie gry), będą brać w łapki jedynie kamienie, potężne drągi, zaostrzone kije (łuki itd. - kto wie co jeszcze mają na podorędziu twórcy?), by iść i namacalnie ukazać tym drugim (i trzecim), kto tu powinien mieć najwięcej do powiedzenia (czy raczej - z uwagi na wczesne stadium rozwoju: wy-uk-uk-ania). Hm, właściwie to nie jest do końca tak jak informuję - rasy (jak wspomniałem) rzeczywiście mają być trzy, jednak... Jednak tylko dwie z nich to będą, nooo - przyjmijmy: "ludzie". Zresztą nazwy klanów mówią same za siebie: mamy tu zatem Cromaniończyków (od Człowieka z Cro-Magnon) i Neandertalczyków (zrozumiałe samo przez się, jak

mniemam). Tą tajemniczą trzecią wojowniczą rasą będą zaś (niespodzianka! niespodzianka!) przedstawiciele dotąd miłościwie (?) panującego na Ziemi rodzaju inteligentnych gadów - Sauronidzi (tak nawiasem mówiąc - skąd ja znam to imię...;)). Oto trzy strony konfliktu (jak w Dune II).

Oczywiście zgodnie z jednym z niepisanych praw strategii w czasie rzeczywistym, rasy owe dość znacznie (więcej: kompletnie) się od siebie różnią. Przykładowo Cromaniończycy z upodobaniem (i związanym z tym mistrzostwem) parają się techniką (choć należałoby napisać raczej "techniką"), Neandertalczycy - jakżeby inaczej - są mocarni, a Sauronidzi potrafią oswajać i wykorzystywać w boju swych mniej cywilizowanych "kuzynów" w rodzaju T-rexów (grrr!), Raptorów, Pterodaktyli... Wszystkie razem zaś "czują" magię, choć i w tej kwestii każdy z gatunków inną - odpowiednio: niebios, ziemi i - che che - śmierci... Słowem: konflikt jak najbardziej prehistoryczny, ale z niewielką domieszką idei własnych!

To jednak nie wszystko - na prawdziwe rewelacje przyszło wam czekać (czytać) aż do tego miejsca. Zacznijmy od kreacji świata: w pełni trójwymiarowy, niesamowicie zróżnicowany (spójrzcie na screeny), zaludniony pre-renderowanymi postaciami. A te ostatnie - no cóż... każda inna! Wszystkie typy jednostek w zależności od swego wyuczonego zajęcia są specyficzne i niepowtarzalne - każdą z nich bowiem opisują inne liczbowo współczynniki siły, szybkości poruszania się, ducha (determinującego umiejętności magiczne oraz - niezbędną przy wynalazczości, która rzekomo odgrywa w grze ogromną rolę - pomysłowość), wreszcie pancerza. Co najciekawsze jednak, typy owe można (i należy) krzyżować! Aby dokonać tego cudu, należy wybudować "domek miłości" i zaprosić doń na noc, celem wymuszenia, z przeproszeniem, prokreacji parę interesujących nas "współczynnikowo" osobników. Jeśli zaś owo zbożne dzieło się powiedzie (że tak powiem) - otrzymamy kolejnego, lepszego od poprzednich przedstawiciela danej rasy. I właśnie to "ukierunkowywanie" zdolności ma stanowić podstawę przyszłego bytu rasy... Jeśli zainwestujemy w coś, co się nie zwróci... lepiej nie myśleć... Pomyśleć jednak - chociażby dla odmiany - warto o tym, jak wygląda taki "domek do miłości" gadów...

No, dosyć rozmyśleń - wróć no. Gem.ini do sprawy! A więc: nowatorstwo Dawn of War przejawia się również w tym, że każda z ras ma swoich wrogów nie tylko w przedstawicielach obcych ras; bardzo nieprzyjazny jest i sam otaczający ją świat - wybuchy wulkanów, powodzie, drapieżniki tylko czyhać będą na najmniejszą szansę popsucia krwi graczom. Co więcej, również i coś tak dotychczas stabilnego jak teren ulega tu modyfikacjom - spływająca z krateru lawa zastygnie, uniemożliwiając, bądź w najlepszym przypadku utrudniając przemieszczanie się; pożar strawi las i - co również być może - "zliże" kilka dachów z zabudowań naszego osiedla; wreszcie eksploatacja zasobów (których nota bene ma być więcej niż jeden czy nawet dwa - na nich bowiem opierać ma się magia) nie pozostanie bez wpływu na środowisko. Hm, czyżby rozwiązanie na wzór Settlers (Knights & Merchants)? Ale z drugiej strony - czy to źle?

No i właśnie - czy to źle? Na swój prywatny użytek - nie sądzę. Przeciwnie - uważam, że najwyższy już czas zmienić coś w pokrytym (więcej: przeżartym) patyną czasu zamyśle sprzed lat, a im więcej czynników ulegnie modyfikacjom, tym lepiej. W tym zaś akurat przypadku twórcy nie poszli po linii najmniejszego oporu. Oczywiście sam pomysł sentymentalnej (?) wycieczki w przeszłość nie jest niczym szczególnym - coś przecież zmieniano zawsze; jednak tu stał się on jedynie bazą pod wszystkie pozostałe, często szeroko zakrojone i daleko idące, innowacje, mutacje, ewolucje... Inna rzecz, że z tego powodu - jak na razie - trudno jest pokusić się o wieszczenie, jak też będzie smakować całość. Tego dowiemy się dopiero po premierze, która zapowiadana jest pod koniec roku. Żywię jednak nadzieję, że wreszcie doczekamy chwili, gdy strategie czasu rzeczywistego wyjdą ze ślepego zaułka, w jaki wpędzili je powielający w nieskończoność wzorce Dune II i Command & Conquer, widać niezdolni do samodzielnego myślenia, "twórcy"... ■

Dawn of War
Illusion Machines

Zupełnie Nowe!

fabuła skrzy się ponoć od humoru i aluzji do rozmaitych horrorów klasy "B" (i niżej). To może być niezły odlot!

• PODWODNI TYTANI

Czyli Submarine Titans. To nowa strategia z elementami ekonomii, rozgrywająca się... pod wodą. A to dlatego, że (pamiętacie WaterWorld) skażenie środowiska itp. czynniki sprawiły, że żyć się da tylko w podwodnych miastach. A te - aby trwać - muszą wytwarzać energię z minerału o nazwie Corium 276. Dalej sprawa jest jasna... Masz do wyboru 10 typów pojazdów bojowych, tworzysz bazy (20 struktur), wydobywasz minerał, utrudniasz życie konkurencji i nie dajesz się zabić w czasie 16 misji, tak w trybie kampanii, jak i pojedynczych scenariuszy... A wszystko w 3D. Do gry dołączony będzie edytor etapów, możliwa też będzie gra w sieci. Premiera - pod koniec tego roku.

• OUTRAGE

Znany z Segi NMS Software (jeśli nie wiecie kto to taki, to się nie martwcie, u nas też mało kto wiedział. W każdym razie maczali oni palce w Conflict of Nations, Tilt, Risk i Mass Destruction - być może któryś z tych tytułów coś wam powie, a jeśli nie, to i tak nic nie szkodzi, bo obecny tytuł sequelem nie jest) zamierza triumfalnie wejść na rynek PCtów. Pomóc ma mu w tym mają będące jeszcze w fazie produkcji wyścigi o tytule... jak w tytule ;). Poza oczywistymi zapewnieniami o szybkości (ponoć najdynamiczniejsza akcja od czasu, gdy autorom zacięło się wideo na szybkim podglądzie) i wyglądzie (najwięcej polygonów w modelach, i to w porównaniu z dowolną inną grą - ale zarozumialcy) mile brzmią informacje o możliwości zwiedzania okolic torów (dwunastu), widocznych gołym okiem uszkodzeniach (a to pojawi się wgniecenie czy zarysowanie, a to coś tam odpadnie...) i efektach cząsteczkowych (co oznacza porządnie chlapiącą wodę i takie tam podobne efekty) oraz prawdziwej mgle (obecnie są to ponoć tylko triki). Reszta też zła nie jest: efekty świetlne, wiele różnych pojazdów (poruszających się jak w Wipeoutcie na jakiejś poduszce, choć pewnie nie puchowej), pory dnia (czyli jazda także w nocy), rzeczywista fizyka (podobno po raz pierwszy w wyścigach, a ma to się przejawiać między innymi w zmiennej grawitacji, która na szczęście nie będzie wymagała od grającego pamiętania wzorów)... Ech, nie za dużo tego dobrego? Nie jeszcze wiadomo

Zupełnie Nowe!

wprawdzie jednego - kiedy to cudo ujrzy światło dzienne - ale poczekać można, a nuż będzie jak piszą?

• BUGGY

To wyścigówka z samochodami... A właściwie ich modelami, kierowanymi przez radio. Jak widać inwencja twórców gier nie zna granic... Czego możemy się spodziewać? Możliwości grania we 2 na jednej maszynie naraz (split-screen), 15 torów, 16 modeli, gry w sieci, dużej dynamiki jazdy i dobrej (bo wykorzystującej MMX i akceleratory) grafiki. Nawiasem mówiąc giera wykorzystuje też hełmy do gry wirtualnej...

• O.D.LOTOWE T.OWARZYSTWO

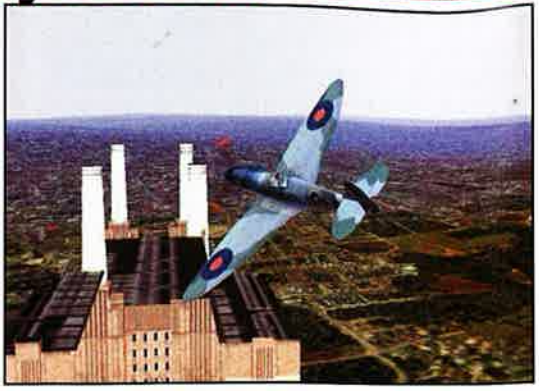
Gra O.D.T. opowiada perypetie drużyny poszukującej Zielonej Perły, która to ma ocalić ludzkość przed zarazą. Niestety wskutek działania tzw. sił wyższych ekipa znalazła się w pewnej zakazanej strefie planety... i drużyna musi teraz walczyć o przeżycie. O.D.T. łączy elementy gry akcji, przygodówki i RPG. Autorzy postawili na dynamikę rozgrywki (a szczególnie walki), zróżnicowane graficznie etapy (włącznie z dynamicznie zmieniającą się pogodą) oraz naturalność reakcji postaci (stworzonych nawiasem mówiąc za pomocą techniki motion-capture). A wszystko w TPP i 3D. Zapowiada się więc coś w klimatach Tomb Raidera... Naturalnie nie może zabraknąć gry w sieci! Przypuszczalne wymagania sprzętowe to P-166, 16 Mb Ram, akcelerator. Przypuszczalna data premiery - koniec tego roku.

Spitfire'y nad kontynentem

Ten rok zapowiadał się w kategorii symulatorów na okres dominacji symulacji podniebnych zmagań z okresu II Wojny Światowej. Póki co, z dużej chmury mały deszcz. Zapowiadany na kwiecień Wings of Destiny jeszcze się nie ukazał, a Fighter Legends i Aces X-fighters mają wpaść w ręce graczy jesienią. Dlatego też swoją szansę postanowił wykorzystać Microsoft i już niedługo na półkach sklepowych powinien pojawić się Microsoft Combat. Akcja przeniesie nas w czasy Bitwy o Anglię (lipiec-październik 1940) oraz późniejszych zmagań nad Europą (czerwiec 1943-kwiecień 1945). Występować będzie można w barwach którejś z trzech największych armii powietrznych, czyli RAF, USAF lub Luftwaffe. Polatamy na angielskich Spitfire'ach (dwie wersje: Mk I i Mk IX) i Hurricane'ach, amerykańskich Mustangach i Thunderboltach oraz niemieckich Messerchmitach 109 (modele E i G) i Focke Wulfach 190. Szkoda jedynie, że do "obsadzenia" są tylko myśliwce, choć w grze spotkamy również bombowce niemieckie: Junkers 88 i Heinkel 111, oraz amerykańskie B 17. Służą one jednak tylko jako kaczki do strącania. Gracz będzie mógł odbyć kampanię po stronie aliantów bądź Luftwaffe, zagrać w historyczne misje, powalczyć w pojedynczych walkach powietrznych i zagiercować w "Quick mode", w którym można zmieniać w trakcie lotu maszyny. Całkiem cool! Najbardziej ciekawie jednak ma się grać w Internecie, gdzie naraz zmierzy się 8 graczy.

ELD & Kinga Mróz

Jak zapewne przypuszczacie, MC jest w prostej linii następcą Microsoft Flight Simulator i korzysta z jego engine. A to oznacza pełny realizm. Wszystkie osiem samolotów zostało perfekcyjnie odwzorowanych pod względem wyglądu i zachowania w powietrzu. Dzięki 3D samoloty sprawiają realistyczne wrażenie zarówno z zewnątrz, jak i od wewnątrz. Malowania kamuflażowe odpowiadają tym z II Wojny Światowej, w kokpicie wszystkie kontrolki znajdują się tam gdzie powinny, jest także radio, przez które pilot (czyli Ty!) będzie podawał i odbierał komunikaty ("two bandits, six o'clock!"). Dodatkowo zostały wykonane na podstawie zdjęć lotniczych dokładne modele Londynu, Paryża i Berlina oraz mniej dokładne trzydziestu innych miast. Muzyka jak najbardziej będzie pochodziła wprost z lat czterdziestych, a odgłosy silników i działek mają przebijać te z dotychczasowych symulatorów. Sam lot myśliwcem nie będzie zbyt prosty (jak na Microsoft przystało). Program jest przeznaczony zdecydowanie dla bardzo doświadczonych lotników - "leszcze" sobie nie poradzą. Ale tak to już jest - gry tej firmy nastawione są na jakość, a nie ilość. Wprost przeciwnie niż przy Windowsach - dziwne, prawda? W MC liczyć się będzie pewna ręka (bez skojarzeń Panowie i Panie!) i dobre oko (oraz pewnie znakomicie uzbrojony blaszak). Autorzy włożyli dużo wysiłku, aby gracze czuli się jakby brali udział w prawdziwych walkach powietrznych. Wokół nas kotłować się będą w szaleńczych walkach wrogie i nasze maszyny. Al przeciwnika jest wysoka i prawdopodobnie bardzo często (przynajmniej na początku) będziesz zestrzeliwany. No, ale to kolejne znamię realizmu - kariera pilota myśliwskiego była niestety z reguły krótka. Microsoft Combat ma obsługiwać dopalacz, czyli standardowy już 3Dfx. Jak zaj**** (wersja dla niepełnoletnich i po trzydziestce: "piękna") jest grafika, widać na screenach obok. Wszystkie detale samolotów, wybuchów, nieba czy ziemi robią niesamowite wrażenie. Gracze skorzystają również ze wspomagania feedbacka (kurczę, chyba dla MC kupię sobie tę zabawkę - ELD). Microsoft Combat zapowiada się na hit przez duże H. Miejmy tylko nadzieję, że poziom trudności nie wystraszy potencjalnych graczy i że nie odejdzie on szybko w zapomnienie. Taki symulator jak MC jest z całą pewnością potrzebny, bo od zalewu tych wszystkich nowoczesnych i skomplikowanych efek i migów głowa boli. ■



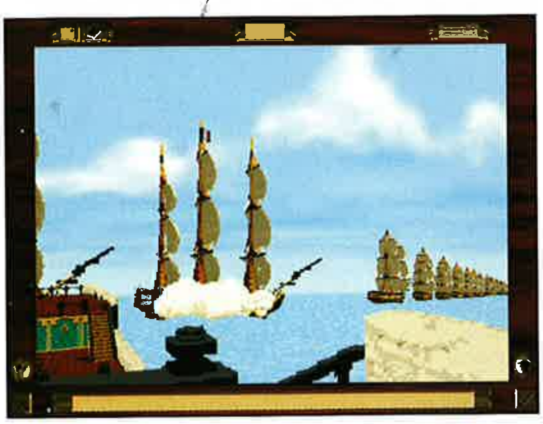
Microsoft Combat
Microsoft

Powrót admirała

Recenzowaną w CDA w zeszłym roku gierkę Man of War pamiętam jak dziś (może dlatego, że wczoraj znowu w nią grałem :)). Mimo kilku wad była to rewelacja na straszliwie pustym rynku morskich strategii historycznych.

LORD Y

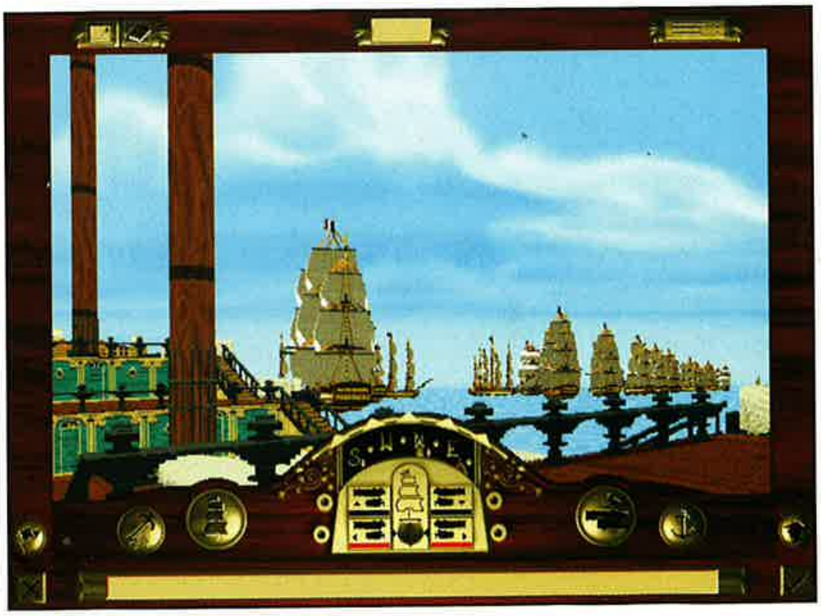
Gwoli przypomnienia: W Man of War gracz wcielał się w rolę admirała floty jednego z państw biorących udział w bitwach morskich epoki wielkich żaglowców (Anglia, Francja, Hiszpania i bodajże Holandia). Dowodzenie odbywało się w klasyczny dla



strategii sposób, tzn. z podziałem na tury i na płaskiej, dwuwymiarowej mapie. Przy tym ciekawym rozwiązaniem było zastosowanie do wydawania komend kodu flagowego ze statku dowodzenia, zamiast osobistego sterowania każdym okrętem, co byłoby dużo mniej realistyczne. Jako swego rodzaju przerywnik między turami można było obejrzeć sobie (tym razem w 3D) efekt wydanych przez nas rozkazów, choć w tym trybie gra nie pozwalała na żadną interakcję (tzn. gracz dysponował widokiem z pokładu okrętu flagowego i mógł się po tym pokładzie przemieszczać - ale tylko tyle).

Główną zmianą, jaką autorzy zapowiadają w drugiej części tego programu będzie zwiększenie interakcji właśnie o możliwość aktywnego uczestnictwa w bitwie, również w czasie rzeczywistym. Będziemy mogli wydawać rozkazy załodze, obsługiwać działa itp. Kolejnym poziomem dowodzenia będzie kierowanie grupą okrętów, a ostatecznie - dowodzenie całą flotą. Jeśli chodzi o okres historyczny, to kampania zakończy się bitwą pod Trafalgarem. Zauważalnej poprawie w stosunku do "jedynki" uległa grafika, choć w dalszym ciągu nie powala z nóg (ale w sumie nie o to tu chodzi). Ciekawe tylko, czy możliwość interakcji w fazie "real time" nie spowoduje likwidacji możliwości gry w dwie osoby na jednym komputerze. Było to jednym z największych atutów pierwszej edycji i naprawdę byłbym zadowolony, gdyby w "dwójce" opcja ta została.

Niezależnie od tego jednak, na drugą edycję Man of War czekam z utęsknieniem. Liczę też, że będzie u nas wydana przez Topware (reedycja jedynki wypuszczona na polski rynek przez tę firmę kosztuje, jak wszystkie jej produkty, tylko 50 zł). ■



Man of War 2
Virgin Interactive

Zupełnie Nowe!

• OBCY NA WZGÓRZU?!
Znana zapewne wielu graczom firma Avalon Hill została wykupiona przeznie mniej znaną firmę Hasbro. Mamy nadzieję, że nie wywoła to zmiany profilu AH, znanej choćby z paru dobrych strategii...

• HERETIC 2
...coraz bliżej. Demko powinno już być w październiku! A póki co jeden screenik (zawsze to lepsze niż nic...).

• NOWY PACK DO Q2
Nosi tytuł Zaero, jego producentami jest firma Team Evolve Zero (ma na swoim koncie m.in. "addon" do deathmatcha do Q1). Zestaw ma zawierać (tradycyjnie): nowe bronie, ekwipunek i potwory oraz blisko 15 bardzo rozbudowanych lokacji (etapów).

• ...I DO INCOMING
Tym razem producentem jest Instant Access. Datadysk zawierać będzie nową fabułę, nowe pojazdy, nowe lokacje, prawie 50 misji... i w ogóle ma to być niemalże nowa gra. Premiera lada chwila!

• ŁADNA GIERKA 2
Niemiecka firma Magic Bytes ze swoją nową grą: N.I.C.E.2 powinna "zastrzelić" fanów czterech kółek, szczególnie tych, którzy lubią dynamiczne zręcznościowe symulacje jazdy. Od dawna nie pojawiła się tak staranna wizualnie giera tego typu! N.I.C.E. 2 zaś ma spore szane na "najbardziej

Zupełnie Nowe!

przybajerowną wyścigówkę ostatnich dwóch lat". A to dlatego, że: pozwala na wybór któregoś z ponad 20 samochodów (m.in. McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, AC Cobra, Jaguar E-Type, Porsche 911, Mercedes 300SL ('54), BMW 850 CSI, Lamborghini Diabolo, Mercedes 600SL, VW Beetle, Trabant 601S, "James Bond" Aston Martin DB5). Naturalnie każdy z nich dysponuje odmiennymi (a zgodnymi z realnie istniejącymi samochodami) parametrami. Pojazdy zrobiono tak realistycznie, że aż wam szczeny opadną (popatrzcie np. na koła - tj. ich felgi, albo na odbicia otoczenia w lakierze). Ale tak odpicowane pojazdy szybko przestają być świecącymi cackami - każda kolizja pozostawia na nich widoczne ślady i odpowiedni wpływa na właściwości "jezdne". Warto też wspomnieć, że terenuy jazdy porozrzucane są na całym świecie (od A jak Arizona po N jak Niemcy, nie wspominając np. o Egipcie, czy Hawajach). Nie warto nawet mówić o tym, że każdy tor wzbogacony jest o "lokalne atrakcje", że występują zmienne warunki atmosferyczne, że akceleratory grafiki 3D oślepiają nas masą efektówświetlnych, że można jeździć w dzień i w nocy, w rozmaitych odmianach wyścigów (włącznie z trybem, gdy nasze pojazdy są... ubrojone!), że dźwięk powoduje drżenie naszych kolan itp. Na CD powinno być demko, więc sami zobaczcie czy przesadziliśmy z zachwytami...

• ELDORADO

To będzie prawdzie eldorado dla fanów przygodówek, którzy przy okazji lubią... RTS. Tak jest, goierka ma łączyć elementy obu tych gatunków!! (Ale jak - to na razie słodka tajemnica autorów; a są nimi ludzie z Totally Games - fanom TIE Fighterów i X-Wingów nie musimy ich chyba przedstawiać?). Akcja toczy się w Ameryce Środkowej, w czasie gdy do brzegów przybyły statki konkwistadorów... Gra jest w stosunkow wczesnym stadium produkcji, więc możemy zaoferować tylko artworki...

• WIEŚĆ Z MICROSOFTU

Czy znacie grę Oblivion? Pewnie już o niej słyszeliście. To przypominająca nieco BattleZone ambitna strzelanina wzbogacona elemetnami strategii. Akcja todycz się kosmosie, w starannej

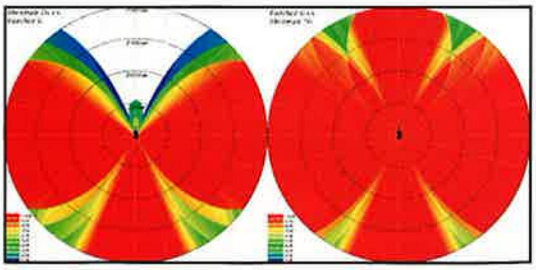
Żołnierze - do ataku!

Zapewne wiecie już z newsów (w tym numerze) o "śmierci" Squad Leader. Ale nie oznacza to, że produkt ten się nie pojawi. Na szczęście nie jest tak źle. Sukces Commandos: Behind Enemy Lines wskazuje, że popyt na tego typu gry jest duży, więc...

Mac Abra

Twórca programu, Big Time Software, zerwal wprawdzie współpracę z Avalon Hill, ale zamierza wydać swoje dzielo pod tytułem Combat Mission. Założenia gry - turowa, w 3D, symulacja żołnierzy podczas II wojny światowej - zostaną zachowane. Gracz wciela się w rolę dowódcy oddziału, dysponującego najrozmaitszymi rodzajami broni (w tym czołgami). Przy czym rozgrywka w turach nie oznacza statyczności. Specjalny system sprawia, że choć akcja dzieje się w turach, to w rzeczywistości odbywa się ona w "real-time", tj. w naszej 60-sekundowej turze oponent nie czeka cierpliwie na wykonanie posunięć, ograniczając się ewentualnie do obrony, ale nadal aktywnie działa. Po prostu komputer gra symultanicznie - każda tura jest małą osobną bitwą...

Widok pola walki przypominać będzie - w dużym przybliżeniu - to, co pamiętamy z Mytha. Pełne 3D, żadnych sprite'ów! Trójwymiarowy teren, trójwymiarowe obiekty, trójwymiarowi żołnierze. Gra będzie bardzo dynamiczna, ale jednocześnie zmuszająca do myślenia. Wygra ten, kto potrafi zaplanować posunięcia na kilka tur do przodu i przewidzieć reakcje przeciwnika. Napotkamy tu sporą porcję realizmu - np. podczas pojedynku czołgów na wynik starcia wpłyną takie parametry jak kaliber działa, prędkość wylotowa pocisku i jego rodzaj, grubość pancerza, miejsce trafienia (np. Pantera jest praktycznie "nie do ugryzienia" z przodu przez wczesne wersje Shermana, niezależnie od dystansu strzału).



Combat Mission pojawi się w okolicach wiosny przyszłego roku. Póki co nie jest znany wydawca (niewykluczone, że BTS wyda ją własnym sumptem). Do tego czasu pozostaje nam tylko oczekiwanie... i granie w Commandosów (a przy okazji: powstaje sequel tej gry, szczegóły również w newsach). I nie sugerujcie się za bardzo screenami, pochodzą one z bardzo wczesnej wersji pre-alfa, zatem finalna grafika będzie na pewno dużo lepsza. Zresztą już nawet dziś wcale nie wygląda tak źle... ■

Combat Mission
Big Time Software

Dobre Miłego początki

W wysyp wyścigów na dwóch kółkach, którego byliśmy ostatnimi czasy świadkami, dość opornie udzielał się rasowym samochodówkom. Niby mieliśmy jakieś symulacje Formuły 1, parę tytułów zręcznościowych, ale żeby tak połączyć rzeczywiste samochody z odlotowymi trasami i pewną dozą realizmu - było ciężko. Aż tu nagle, w ciągu paru dni pojawiają się aż dwie informacje: o Need for Speedz 3 i o N.I.C.E. 2.

McDrive

Pierwszy był N4S3, ale przyznanie mu określenia "lepszy" nie jest już takie proste. Przede wszystkim w obydwu wypadkach mamy do czynienia z demami, które stanowią tylko

wycinek wersji finalnych. Twórcy obiecują dodanie efektów atmosferycznych, pór dnia i tym podobnych "bajerów", które jednak na razie widać tylko na papierze. Dlatego też skoncentrujmy się na tym czym dysponujemy w chwili obecnej, mając jednocześnie świadomość, iż ostatecznie dostaniemy znacz-nie więcej. Najpierw grafika. Tu i tu jest ona bardzo przyjemna, w N4S może nieco bardziej realistyczna, ale jednocześnie bez wątpienia wolniejsza. Za to szybkość w N.I.C.E. po prostu powala! Całkowity odlot!!! Dokładnie jak na zdjęciach z wnętrza wozów rajdowych - tyle że dzięki przeźroczystości drzew, ma się jednak nieco większy margines błędu. Mimo to, by wycisnąć wszystko, na co stać maszynę, trzeba nie lada treningu i mocnych nerwów. No ale przy trzech setkach na liczniku po niezbyt prostych drogach o relaksie nie ma mowy. Dobrze choć, iż pojawiające się na ekranie strzałki uprzedzają o zakrętach, pokazując jednocześnie kolorem bezpieczną prędkość. Wniosek jest jeden - jeśli szukacie mocnych wrażeń, to Miły jest obecnie najlepszym

wyborem. O dodatkową porcję ekstra doznań troszczy się także otoczka. Na przykład opcja jazdy z wszelakiego rodzaju bronią, nie służącą bynajmniej jako atrapa. Kosztuje to wprawdzie słono, ale jako że dostaje się forsę za odpowiednio wysokie miejsca - kto jest dobry, będzie jeszcze lepszy. Bo za szmal można także zmienić brykę, a do problemów zarządzania banknotami - dołożyć jeszcze sponsorów i utarczki z nimi. Celem samego ścigania może być dodatkowo zarówno zbieranie punktów, bicie rekordów czasowych, jak i zabawa w łapanie lisa.

Planowana jest oczywiście opcja gry sieciowej w ośmiu zawodników, a to razem z niebagatelną liczbą dwustu kombinacji trasa - warunki atmosferyczne brzmi bardzo zachęcająco. Właściwie nawet odlotowo! Któż nie chciałby wsiąść do poczciwego Trabanta 601S i stanąć w zawodach obok MacLarena F1? Nie można wprawdzie zrobić tego z Syreną 105 czy 126p, ale jest to w końcu gra niemiecka. Może w jakimś

dodatku... W każdym razie pojedynek pełnych wersji zapowiada się bardzo interesująco, obecnie są to tytuły równie niecierpliwie przeze mnie oczekiwane, a dzięki różnicom warto będzie wejść w posiadanie obydwu. Chyba, że ktoś sobie swoją produkcję odpuści, czego jednak miłośnikom czterech kółek z całego serca nie życzę. ■

N.I.C.E. 2
Synetic

Zupełnie Nowe!

grafice 3D. Do wyboru około 30 typów statków. Gra naturalnie będzie wykorzystywać akceleratory i tryb multiplayer.

• 9-CALOWA LARA

Firma Playmates rozpoczęła właśnie produkcję 9-calowych (to jakieś 25 cm) figurek Lary C. (w wielu wersjach), przygotowując się tym samym do premiery Tomb Raidera 3. Osobiście wolelibyśmy plastikowe Lary nieco większych rozmiarów ;).

• EKSPANSJA IMPERIUM

O Age of Emipres 2 coraz głośniej - ale gra jeszcze nie opuściła siedziby twórców. Póki co warto więc zaanonsować najnowszy data-dysk do pierwszej części AoE. Nazywać się będzie Age of Empires Expansion: The Rise of Rome. Tytuł sam sugeruje czego będzie dotyczyć...

• GORE

To krwista gra akcji w 3D, w konwencji gotyckiego horroru (choć nie do końca); ale tytuł mówi sam za siebie ("gore" oznacza w slangu coś maksymalnie krwistego i brutalnego i takim mianem określa się najkrwawsze horrory typu "ręka, noga, mózg na ścianie") firmy 4D Rulers Software. Oto jedna z postaci... prawda, że dobrze harmonizuje z tytułem...

Zupełnie Nowe!

• ŁAPAĆ THIEFA!

Looking Glass, twórca takich klasyk jak System Shock oraz Ultima Underworld, kończy właśnie ciężką pracę nad grą Thief: The Dark Project. O samej grze poczytacie więcej w tym albo następnym numerze CDA.

• PAKOWANIE I NIE TYLKO...

Firma Pacific Gold Coast Corporation wypuściła na rynek nową wersję swego przebojowego TurboSFX służącego do kompleksowej obsługi archiwów ZIP i CAB. W tej oznaczonej numerkiem 2.0 główny nacisk położono na prostotę obsługi przy równoczesnym dodaniu paru bardziej zaawansowanych opcji. W rezultacie otrzymuje się narzędzie przydatne zarówno w zmniejszaniu swoich listów jak i przy dystrybucji profesjonalnych pakietów oprogramowania - i to zarówno pod Windowsy 16 jak i 32 bitowe, aczkolwiek sam program wymaga tego drugiego środowiska.

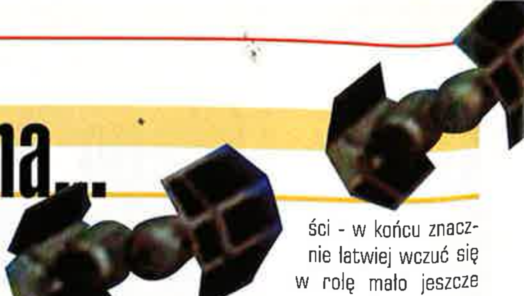
• EMERGENCY? NIE: NAGŁA POTRZEBA!

TopWare Interactive z całą pewnością jest twórcą (i dystrybutorem) wyjątkowym. Ot, chociażby z jednego, prostego powodu: otóż wszystkie - jak dotychczas - produkty sygnowane tą nazwą rzucane na nasz rynek mogły poszczycić się umieszczonym na pudełku znaczkiem "POLSKA WERSJA JĘZYKOWA". Nie inaczej ma się też rzecz z recenzowanym nie tak dawno na naszych łamach Emergency: Fighters for Live. Nie trzeba zapewne podkreślać faktu związanego z tym uprzyjemnienia wielu osobom zabawy w Bojownika o Życie. Aby nie szukać daleko: ja sam - jakkolwiek dość dobrze posługuję się tak angielskim jak niemieckim - mogłem teraz (zamiast biedzić się z instrukcjami podświadomie i podświadomie zastanawiać nad formami co bardziej złożonych i mniej popularnych czasowników niemieckich) skoncentrować się na samej istocie gry - zapobieganiu, a gdy na to już za późno - minimalizowaniu strat wynikających z najrozmaitszych wypadków. Cóż dodać? Może jedynie to, że... szkoda, że nie pokuszono się o "podstawienie" polskich kwestii mówionych. Te bowiem pozostały angielskie. Może przy następnej okazji?

• RENT-A-HERO

To dość dziwna gra... O tyle, że zrealizowana w konwencji interaktywnego filmu... animowanego - i w 3D!. Głównym bohaterem jest Rodrigo, młody dynamiczny men, który zamierza parać się profesją... "bohatera do wynajęcia" (no bo "najemnik" to brzmi jakoś mało imponująco). Inna rzecz, że zadanie jakie otrzymał - ratunek księżniczki z rąk (?) smoka rzeczywiście bardziej pasuje do profesji bohatera niż jakiegoś tam najmity. A to dopiero początek wydarzeń, bo pojawiają się piraci itp. Gra ma być zrealizowana z widocznym przymrużeniem oka, tj. dużą dawką humoru w klimacie np. Curse of the Monkey Island. Autorzy zapewniają o wysokiej jakości grafki, efektach

Tu Szelma, tu Szelma...



Wprawdzie po oznaczeniu Szelma powinien jeszcze występować numer, ale nie czepiajmy się szczegółów - wszak nie jest to tekst scenariusza, tylko zapowiedź najnowszej gry ze stajni LucasArtsu. A skoro nosi ona nazwę najsławniejszego dywizjonu myśliwców walczących po stronie Przymierza, domyślenie się, z czym mamy tu do czynienia nie jest niczym skomplikowanym - oto na horyzoncie pojawia się kolejny tytuł z X-Wingami, Y-Wingami i A-Wingami w rolach głównych.

ALLOR

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest fakt, że myśliwce zostały pokazane nie na tle czarnej pustki kosmosu, a w normalnych, występujących na powierzchniach planet, krajobrazach. Drugą wartą odnotowania informacją jest natomiast ta o docelowych platformach sprzętowych: PC z akceleratorem 3D (lub... Nintendo64). Oznacza to jedno - jakimś realistycznym symulatorem tytuł ten nie będzie, aczkolwiek, patrząc na to z drugiej strony, jego oprawa powinna powalać. Jak mogłem wysunąć tak daleko idące wnioski, skoro jak na razie dostępna jest jedynie krótka informacja prasowa o produkcie i parę screenów? Ano po kolei. Po pierwsze wzmianka o N64. Po drugie - pamiętacie może jeszcze Shadows of the Empire? Ta gra także pojawiła się na PC i konsoli, a do symulatorów było jej bardzo daleko. Po trzecie w końcu zawartość screenów - ani jednego ujęcia z wewnątrz! A jeśli w screenach z symulatora nie ma choćby jednego widoku z fotela pilota, to pojawiają się wątpliwości, czy aby na pewno będziemy mieli do czynienia z symulatorem...

Ale zamiast się czepiać, przejdźmy do krótkiego kto, kiedy, jak, co i dlaczego. Zaczynając od środka: przy pomocy wszystkiego co lata, łącznie ze Snow Speederami, będzie się broniło Przymierza przed zakusami Imperium reprezentowanego przez TIE Fightery, AT-AT Walkery i tym podobne. Zadania nie mają być przy tym ograniczone jedynie do destrukcji, w materiałach dostarczonych przez producenta znalazła się bowiem wzmianka i o misjach ratunkowych - czyż nie byłoby miło poszukać Comandera Skywalkera wraz z Hanem Solo na Hoth? Choć ta akurat akcja może nam nie być dana, gdyż mamy się (podobno - oby jednak nie) wcielić w samego Farmera z Tatooine. Niby fajnie byłoby samemu tworzyć historię, ale po co ta mania wielkości - w końcu znacznie łatwiej wczuć się w rolę mało jeszcze znanego pilota właśnie co wybranego do tego sławnego dywizjonu przez znanych wszystkim Luke'a czy Wedge'a...

Pozostały jeszcze odpowiedzi na pytanie kiedy i dlaczego. Otóż akcja osadzona ma być w czasach od czwartego do szóstego epizodu epopei. Nikt się jednak z Lucas Artsa nie chciał pochwalić, czy oznacza to na przykład branie udziału w ataku na pierwszą, czy drugą i ostatnią Gwiazdę Śmierci - chociaż jeśli mamy się faktycznie wcielić w Luke'a, to wiemy, że w ataku na drugą cudowną broń Imperatora udziału on nie brał, przynajmniej nie za sterami myśliwca. Wiadomo natomiast, że przyjdzie nam pozwiedzać takie światy jak wspomniany już pustynny Tatooine (na którym to jednak Luke zagościł jako członek Przymierza dopiero w czasie akcji odbicia Hana Solo - kolejny argument przeciw wcielaniu się w jego postać), pokryte lodem Hoth, Mon Calamari z jej potężnymi oceanami czy Kessel - w czasie odbijania więzionych tam rebeliantów. Będzie się więc gdzie porozbijać, trochę imperialnego sprzętu zezłomować, choć ze względu na elitarny charakter naszego przydziału lekko pewnie nie będzie...

Ma być jednak ładnie, co powinno wynagrodzić trudy. Z jednej strony odpowiadały będą za to przerywniki filmowe między misjami i tłok w eterze w czasie ich trwania, a z drugiej - odpowiednio dopieszczona grafika. Zresztą wystarczy spojrzeć na Shadows of the Empire, które nawet obecnie nie wygląda badziewnie, a według zapewnień programiści przez czas dzielący obydwa produkty nie leniuchowali.

By móc w pełni docenić ich trudy, Rogue Squadron ma udostępniać pokaźną liczbę widoków, wśród których będzie i taki z wnętrza myśliwców, jednak nie jest on jakoś specjalnie eksponowany, co prowadzi do wniosku jak w pierwszych akapitach: będzie to bardzo ładnie wyglądająca gra zręcznościowa z dość ograniczonymi elementami symulacji, najbliższa prawdopodobnie temu, co mieliśmy okazję zobaczyć w niektórych etapach Shadows of the Empire. Nie jest to specjalnie dobra wiadomość dla fanów X-Winga czy TIE Fightera, ale w końcu to i tak lepsze niż czysta strzelanina serwowana w Rebel Assaultach. A że chciałoby się, by powstało coś przypominającego znacznie bardziej rozbudowanego - w sensie scenerii - X-Winga... Cóż, może następnym razem... Może zresztą będą jakieś ustawienia realizmu - pomarzyć w końcu zawsze można.

Wracając jednak do rzeczywistości - gra, mimo praktycznie rzecz biorąc zerowych szans na jakąś porządną dozę realizmu, prezentuje się dość przyjemnie, choć dla fanatycznych zwolenników wykładzin antyantystatycznych i wprowadzania Nowego Porządku, by się nie kurzyły, dodatkową wadą będzie bez wątpienia jednostronność gry (tylko Rebelia). Nie da się jednak zadowolić wszystkich, tak więc bardziej obawiam się raczej zbytniego przesunięcia w stronę czysto zręcznościowych strzelanin niż ideologicznego bojkotu. O ile bowiem osobiście określiłbym się fanem Star Warsów, i to stojącym po stronie Przymierza, to granie we wspomnianego już Rebel Assaulta, z seryjnym rozwalaniem reaktorów i stosunku strat w okolicach 100:1, uważam już za profanację tego, jakby nie było, także niezbyt realistycznego filmu... Choć tym razem na jakieś ogromne pokłady nonsensu na szczęście się nie zanosi, aczkolwiek jak mawia przysłowie: pożyjemy, zobaczymy. Premiera - koniec tego roku. ■

STAR WARS
ROGUE SQUADRON

Climb into Luke Skywalker's flight suit and join your elite *Rogue Squadron* companions on crucial missions for the Rebel Alliance. Fly through amazing 3D worlds and pulse-pounding challenges: search and destroy, reconnaissance, rescue missions and more. The stakes are high and hazards even higher; lose your wingmates in battle and risk your own demise. Cover them, and they'll return the favor by keeping you alive.

FEATURES

MARKETING HIGHLIGHTS

PRODUCT SPECIFICATIONS

www.lucasarts.com
Official Star Wars Web site: www.starwars.com

Rogue Squadron
Lucas Arts

Zupełnie Nowe!

świetlnych itp. bajerach, które raczej rzadko trafiają się w przygodówkach. Premiera - jeszcze w tym roku!

• WC-FILM

Nie wiemy czy pamiętacie, że kręcony jest film na motywach tego cyklu. Jeśli nie pamiętacie - no to przypominamy, a aby bardziej utrwalić tę wieść w Waszej pamięci - prezentujemy screen z tego wiekopomnego wydarzenia.

• WIRUSY W DEMACH GIER!!!

Na szczęście nie w tych, które zawarliśmy na naszych CD-kach. Tym niemniej takie historie się przydarzają, np. pismu PC Power Play z Australii. Chłopaki sprezentowali swoim czytelnikom dwa zainfekowane (dość wrednym żyjątkiem) dema. Ponoć też gdzieś pojawiła się zawirusowana wersja dema Sin... Morał: nie zaszkodzi mieć w domciu jakiegoś antywirusa... i używać go systematycznie.

• BLACK & WHITE

Lubisz np. Populousa, czy Powermongera? W takim razie zainteresuj się i tą grą, utrzymaną w podobnych klimatach. Wcielasz się w boga magicznej krainy (tu ciekawostka - rzucanie czarów wymagać będzie nie trywialnego klikania myszką, a wykonania odpowiedniej sekwencji ruchu - np. zakreślenia okręgu, czy wyrysowania trójkąta etc. Siła czaru zależeć więc będzie m.in. od precyzji ruchu gracza! A przy okazji - istnieje tam biała i czarna magia...). A wszystko w grafice 3D. Do tego muzyka m.in. w wykonaniu Smashing Pumpkins! Producentem jest Lionhead Studios. Premiera w 1999.

Zupełnie Nowe!

• MAXYMALNY WYROK...

Jeden z programistów tworzących grę MAX (nie MAX2!) został właśnie uznanym winnym morderstwa swojej 5-cio letniej córki i skazany na dożywocie. Ci, którzy twierdzą, że to skutek epatowania okrucieństwem emanującym z gier komputerowych zapewne zacierają ręce z radości - no bo mają piękny przykład tego, jak gra wpływa na ludzką psychikę...

• DEVASTATION

Gra ze stajni Virtual Gods Software (wow, jaka nazwa!) jest zasadniczo grą FPP (choć nie tylko), w której wcielamy się w dzielnych marines, ocalałych z rzezi, jaką na ziemskiej flocie dokonały statki Obcych. A ich zadanie - no cóż, dostali się bo bazy Obcych i muszą zniszczyć tam ile tylko mogą, ze szczególnym uwzględnieniem sensorów, którymi Obcy namierzają ludzkie statki. A dalej to już wiadomo - rzeźnia na całego, choć czasem oprócz palca na spuście trzeba będzie też ruszyć głową. Na Waszej drodze staną setki cyborgów... W miarę ich eksterminacji będziecie nabierać doświadczenia bitewnego, co oznacza lepszą szybkość, celność, wyższą odporność i awansowywać coraz wyżej w hierarchii marines (ma to być szczególnie istotne w trybie multiplayer - bo rzecz jasna będzie to w grze możliwe). Będziesz też miał coraz więcej informacji o wrogu, jego zubrojeniu, słabych i mocnych stronach itp. Naturalnie sama giera wykorzystuje akceleratory grafiki.

• WEST FRONT

Ci, którzy są pod urokiem zamieszczonej niedawno na naszym CD gry East(ern)Front, ucieszą się wieścią, że Talonsoft majstruje kolejną grę z tego cyklu - tym razem akcja dzieje się na Zachodzie.

• SPRZEDANY WESTWOOD

Electronic Arts kupuje Westwood Studios od Virgina!!!122,5 miliona dolarów kosztowała EA transakcja przejęcia twórców Comand&Conquer. Jak donoszą pewne (czytaj: wiedzą na pewno) amerykańskie źródła prasowe, wszelkie formalności związane z zakupem tej firmy zakończyły się we wrześniu tego roku. Przy tak niecodziennej okazji warto wspomnieć, że Westwood Studios zostały powołane do życia w 1985 roku przez Bretta Sperry. Twórcy C&C mają w swoim dorobku również takie megahity jak serie Lands of Lore czy Dune. Prezes Electronic Arts, Larry Probst z dumą oznajmił, że partnerstwo EA z Westwood Studios to skojarzenie najlepszego na świecie producenta gier z najpotężniejszymi możliwościami marketingowymi i dystrybucyjnymi na rynku. Obie strony wyrażają przekonanie, że oto Electronic Arts zmierza pewnym krokiem do osiągnięcia swego celu - stania się Najważniejszym na Świecie Dystrybutorem Gier na PC. Może już nim jest?

• GRY Z OPTIMUSA

Wakacje minęły i możemy wreszcie ze spokojem zasiąść do komputerów. Wyjątkową gratkę przygotował nam Optimus S.A., wydając w języku

Internetowe światy

"Cywilizacja wielkimi krokami zbliża się do lasu", jak pisał (i rysował) wielki twórca polskiego komiksu, Janusz Christa, w albumie "W krainie borostworów" z cyklu "Kajko i Kokosz". Bowiem nawet w Polsce, gdzie jeszcze kilka lat temu Internet był czymś wysoce elitarnym, a jeśli ktoś już miał go w domu, to powolne łącza i niewiele szybsze modemy nie dawały szans na coś więcej niż E-mail (sporadycznie WWW), coraz więcej osób posiada sztywne łącza, a i jakość połączeń telefonicznych ulega poprawie. Co za tym idzie, istnieje już spora grupa osób korzystających z tzw. gier online, które przestają być rozrywką elitarną (choć całkiem powszechną jeszcze niestety nie są).

Lord Y

Pierwowzorem wszelakich gier online, a już na pewno prekursorem tego gatunku były MUDy, czyli sieciowe gry role playing. Wraz z rozwojem gier online jako takich, z czystych tekstówek mudy zaczęły przekształcać się w światy "zwizualizowane". Początkowo grafika ta była symboliczna, ale szybko pojawił się Meridian 59 z grafiką VGA, a dalej już posypały się zapowiedzi różnych producentów, które ucieszyły wszystkich sieciowych "rolpleyowców".

Jedną z powstających właśnie (praktycznie już na ukończeniu) sieciowych RPG jest Asheron's Call - RPG w klasycznym świecie fantasy ilustrowane w pełni trójwymiarową wektorową grafiką (SVGA pokroju Unreala to jeszcze nie jest, ale to w sumie dobrze, bo wolę słabszą, a dynamiczną grafikę, niż piękny slide show). Główny nacisk autorzy gry położyli na obszerność świata przedstawionego oraz dopuszczenie do niego jak największej ilości graczy. Asheron's Call ma udostępniać większą ilość serwerów, z któ-

rych każdy umożliwiać będzie dostęp do całego świata gry, ale na takiej zasadzie, że przechodząc do innego rejonu, automatycznie zmienimy serwer. Pojedyncze grupy określane mianem "lobby" przyjmować będą limitowaną ilość graczy, dzięki czemu nie powinny występować tu przeciążenia.

Jeśli chodzi o fabułę, to ze zrozumiałych względów nie jest ona wyraźnie nakreślona. Wiadomo tylko, że występujące w grze nacje mają być wzorowane (choć nie ściśle) na średnio-

wiecznych kulturach (znane mi to Alluvianie, odpowiadający Anglikom, oraz Sho, wzorowani na którejś z kultur azjatyckich). Graczy nie ogranicza nic poza logicznymi regułami świata gry (np. brak laserów w średniowieczu), co do tej pory było największą różnicą między klasycznym - fabularnym, a komputerowym RPG. Jeśli chodzi o questy, to mają one być generowane przez serwer - nie będziemy więc narzekali na monotonię.

Dość ciekawie rozwiązany został problem śmierci graczy (tak widoczny np. w sieciowych rozgrywkach w Diablo). Otóż w Asheron's Call gracz, "ginąc" otrzymuje tzw. "PK Flag" i do czasu odnalezienia artefaktu umożliwiającego jego "zdjęcie", nie może nawiązać kontaktu z nikim, poza osobami również posiadającymi "PK Flag". To tak, jakby istniało społeczeństwo duchów, nie mogące porozumiewać się z żywymi, którego "obywatele" jednak mają możliwość powrotu do normalnego świata.

To w zasadzie wszystko, co w chwili obecnej można o tym tytule powiedzieć, ale z uwagi na zaawansowane tempo prac i cykl wydawniczy pisma, możliwe, iż kiedy ten numer ukaże się w kioskach, będziemy już mogli cieszyć się pełną wersją Asheron's Call.

■

Asheron's Call
Turbine/Microsoft

Przetrwać i wygrać

Życie w Los Angeles 22 wieku nie jest łatwe - powiedziałbym nawet, że jest ciężkie, szczególnie dla policjanta. Gangi rządzą wszystkim, od najmniejszych uliczek po ratusz miejski, i naprawdę ciężko jest im "podskoczyć". Dysponują one takim arsenałem środków niszczących, że mogłyby spokojnie wyekwipować w nie jakieś małe państwo. A do tego, bardzo, ale to bardzo nie lubią policji - dlatego średnia długość życia danego funkcjonariusza w terenie wynosi dwa miesiące. Ja mam jednak szczęście - za wzorową służbę i bardzo dobre wyniki w zwalczaniu przestępczości dostałem nową maszynę: eksperymentalny wóz bojowy potrafiący zamieniać się z małego, zwrotnego poduszkowca w ciężkiego i potężnego walkera (maszynę kroczącą). Oczywiście na wyposażeniu mam najnowocześniejszą technologię: super pancerz, rakiety plazmowe i wiele innych ciekawych zabawek. A moja misja to chronić, służyć i przetrwać.

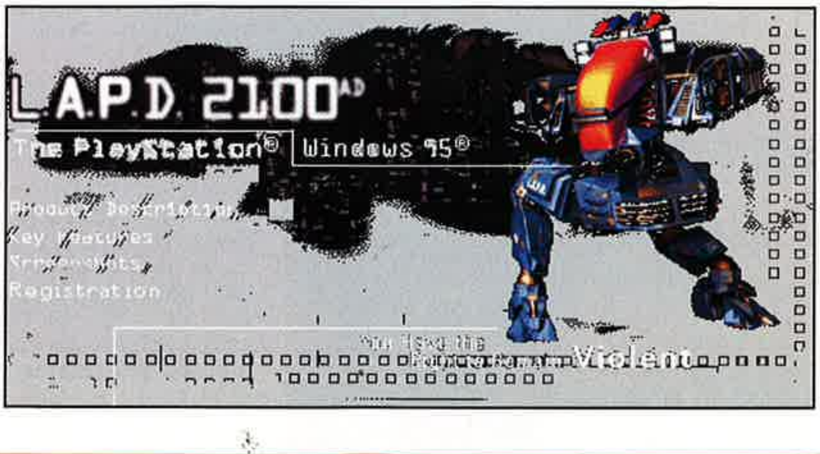
YASIU

Tak w skrócie wygląda fabuła najnowszej trójwymiarowej strzelaniny ze stajni Electronic Arts. Na gracza wcielającego się w rolę policjanta kierującego nowoczesnym pojazdem czeka dwanaście pełnych wrażeń poziomów. Nie zabraknie w nich niczego, co jest potrzebne do szczęścia miłośnikowi re w mieście pełnym neonów będzie robiło na pewno duże wrażenie, aż do wspaniałych, zapierających dech w piersiach wybuchów, odmiennych

strzelanin i dynamicznej akcji, czyli: rozbudowanych poziomów, dużej ilości zróżnicowanych przeciwników oraz wszelkiego rodzaju dopalaczy dla naszego pojazdu i jego uzbrojenia. Akcja przedstawiona będzie za pomocą akcelerowanej grafiki 3D, z ujęcia perspektywicznego, które pozwoli nam podziwiać wszystko, co będzie się działo wokół naszego pojazdu. A działo się będzie sporo, bowiem autorzy obiecują ogromną ilość fajerwerków graficznych; od dynamicznego oświetlenia, któ-

dla różnych broni. Nie można też pominąć samej grafiki terenu akcji, bowiem plastycy bardzo postarali się, aby jak najwierniej oddać mroczny klimat uliczek L.A. wieku 22. W sumie nie powinienem pisać tylko o uliczkach, bo teren gry nie będzie płaski - nieraz znajdziecie się na przykład na dachu jakiegoś budynku czy w podziemnym parkingu. Zresztą co tu dużo mówić - grafika ma być po prostu super.

Z grywalnością też nie będzie źle - nawet jeśli znudzi nam się w końcu samotne granie, możemy na jednym komputerze pograć z kolegą lub koleżanką. Ekran zostanie wtedy podzielony na pół, a my, walcząc przeciwko sobie lub współpracując, będziemy doznawać nowych wrażeń z L.A.P.D. 2100. Tytuł ten zapowiada się na prawdziwy hit. Niestety nie znamy daty premiery...



L.A.P.D. 2100
Electronic Arts

Zupełnie Nowe!

polskim (instrukcja i opakowanie) trzy superprzeboje ze stajni Gremlina. Jeżeli lubicie czarne garnitury oraz facetów i babki w nie odzianych, zagrajcie w Men in Black. Gra "wrzuca" nas w szeregi agencji strzegącej międzygalaktycznej granicy przed nowym zagrożeniem, które może doprowadzić do zniszczenia Ziemi... Spośród głównych bohaterów filmu wybierz tego, w którego chcesz się wcielić: Willa Smitha, Tommy'ego Jonesa lub Lindę Fiorentino. Ręcznie animowane trójwymiarowe postacie, odjazdowe scenerie Nowego Jorku, Antarktyki, Amazonii oraz cała masa kosmicznych pukawek i ufoków! W grze znajdziecie te same zadania i przeciwników, co w filmie!

Drugim hitem w tabeli OSY (to skrót od Optimusa S.A. :)) jest Actua Soccer 2, program, któremu nawet kapitan piłkarskiej reprezentacji Anglii, Alan Shearer, nie mógł się oprzeć. Dzięki jego konsultacjom oraz profesjonalnemu komentarzowi Barrego Daviesa i Trevora Brookinga udało się stworzyć prawdziwe piłkarskie widowisko. Motion Capture wykorzystujący system 10 kamer, trójwymiarowy engine gry, 64 międzynarodowe drużyny w 20-osobowych, modyfikowanych składach, kilka stadionów oraz odmienne warunki pogodowe. Czego można chcieć więcej?!

Optimus S.A. wyposażył również w instrukcję w języku polskim gierę dla fanatyków hokeja. Actua Ice Hockey został oficjalnym produktem Zimowych Igrzysk Olimpijskich 1998 w Nagano dzięki realistycznemu odwzorowaniu rozgrywek hokeja na lodzie. Autorzy wykorzystali technologie motion capture i ambient realism, by uczynić ruchy zawodników jak najbardziej naturalnymi, a komentarz w pełni zgodny z wydarzeniami na tafli. Istnieje możliwość tworzenia dowolnego rodzaju rozgrywek: pucharów, mistrzostw, a nawet gier ligowych.

• HORSEPOWER 200

HorsePower200 to polski (!) symulator szybkich sportowych motocykli, posiada akcelerowany engine 3D z obsługą OpenGL i Glide, wyposażony w dodatkowe efekty specjalne takie jak: mgły, dymy, światła, flary, skidmarki i inne. Gra posiada bardzo rozbudowany model fizyczny motocykla z uwzględnieniem przebiegu mocy i momentu obrotowego silnika, charakterystyki zawieszenia i geometrii ramy oraz masy i oporu powietrza motoru. Zapewnia więc bardzo realistyczne zachowanie motoru łącznie z poślizgami tylnego i przedniego koła, paleniem gumy i stawianiem motoru na tylnym bądź przednim kole (tzw. Wheelie i Stoppie). Możliwe będzie także ustawianie przedniego i tylnego zawieszenia (naprężenia wstępnego, tłumienia dobicia i odbicia), wybór rodzaju bieżnika (bądź jego brak ;)), ciśnienia i rodzaju składnika gumy opon, a także rodzaju dysz gaźników itp. Oczywiście wszystko to będzie miało wpływ na zachowanie i osiągi motoru na torze. Niedługo ma być dostępna grywalna wersja demo. Autorzy aktualnie poszukują wydawcy... i oby znaleźli, bo giera zapowiada się (i wygląda) naprawdę w porządku!

Zupełnie Nowe!

• QUAKE 3 ARENA

Wstępnie ustalono już termin premiery - "gdzieś w 1999". Autorzy skromnie twierdzą, że to powinna być najlepsza jak dotąd gra ze stajni iD Software...

• FUGITIVE STUDIOS

Tak nazywa się firma założona przez grupę ex-Blizzardowców, którzy niedawno postanowili działać na własną rękę (pisaliśmy o tym parę stron wcześniej). Firma nawiązała już współpracę z GT Interactive i przygotowuje swą pierwszą grę (naturalnie w 3D), która powinna ujrzeć światło dzienne w przyszłym roku. Na czele firmy stoi Greg Williams, weteran, który w swej karierze pracował już w (albo współpracował z) Epyx, Atari Games, EA... no i Blizzardem. Życzymy powodzenia!

• WY ZROBICIE, MY SPRZEDAMY

Powiedzieli sobie przedstawiciele Microids i Monolith. W efekcie tego porozumienia Microids będzie europejskim dystrybutorem następujących gier Monolithu: Shogo: MAD, Rage of Mages oraz Get Medieval.

• RZEŹNIK NA RYTUALNYM ETACIE

Ritual zwabił do siebie dobrego grafika, Johna "Butcher" Muellera. Gość ma dość nietypową ksywkę oraz bujną (i krwistą) wyobraźnię (w końcu skąd taka xywka, co?). Będzie ją mógł wykorzystać podczas prac nad Sin 2 (tak, tak) oraz wspominanej już w newsach gierce Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

• WARCRAFT ADVENTURES

Nacisk fanów tej niedoszłej przygodówki na Blizzard musi być dość mocny, ponieważ szefostwo tej firmy wydało dość mętny komunikat właśnie w sprawie tego tytułu. W sumie można go zawrzeć w słowach "nie obiecujemy, ale rozważamy ten problem". Nie można więc wykluczyć, że (jeśli gracze nadal będą bombardować Blizzarda protestami) prace nad WA zostaną jednak wznowione...

• INTERACTIVE MAGIC I TOPWARE

Te dwie firmy zawarły 3-letnią umowę o współpracy. W efekcie IA będzie rozpowszechniało na świecie gry Knights & Merchants i Reflux (Robo Rumble). To naturalnie tylko pierwszy krok na drodze (owocnej miejmy nadzieję) współpracy. W każdym razie szefostwo IM wyraża się o Topware bardzo ciepło i z uznaniem.

• NIGHTLONG

Wspominana niedawno (w newsach) cyberpunkowa przygodówka Nightlong: Union City Conspiracy ma już oficjalną datę premiery: październik tego roku. Gra będzie rozpowszechniana pod szyldem Team 17 & Trecision.

• NAJLEPSZE GIERKI 1998

A mówiąc ściślej: najlepiej sprzedające się gry w 1998 to: Deer Hunter, StarCraft, Myst, Titanic: Adventure Out of Time i Microsoft Flight Simulator. Ponadto Quake 2 na 7 miejscu, Unreal na 15-tym i NASCAR II na 20. Aneks: najlepiej "schodzące"

Gabriel znów na tropie!

Przygodówki to w dzisiejszych czasach gatunek gier raczej wymarły. To już nie lata 386 i 486, kiedy to każdy siedział i wytężał mózg rozwiązując zawiłe zagadki. Teraz młodzież giercuje tylko w Unreala czy seryjnie wydawane RTSy. Choć czasami zdarzają się wyjątki i na rynku pojawia się jakiś dobry tytuł "adventure".

ELD & KINGA MRÓZ

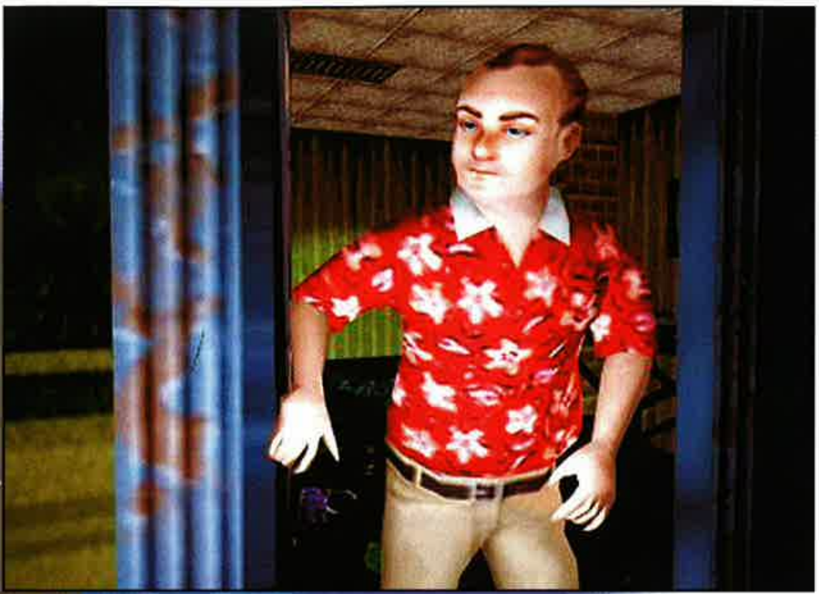
Jeżeli starsi gracze wytężą pamięć, to zapewne przypomną sobie, jaka firma królowała przed laty w tej kategorii. Taaak! Oczywiście Sierra. Jednym z jej sztandarowych bohaterów był Gabriel Knight i jego przyjaciółka Grace Nakamura. W pierwszej części zatytułowanej Gabriel Knight: Sins on the Fathers nasz super heros zmagał się z tajemniczym kultem voodoo. W drugiej, Gabriel Knight: The Beast Within, walczył z wilkołakiem. To wszystko jednak bułka z masłem. Dopiero teraz czekają go prawdziwe kłopoty i zagadki. Scenariusz do GK 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned!, podobnie jak do dwóch poprzednich, został napisany przez amerykańską autorkę Jane Jensen. Jensen jest bardzo znana w Stanach i trzeba przyznać, że jej pomysły są zdecydowanie lepsze niż scenariusze pisane przez osoby z branży komputerowej. W jej opowiadaniach fikcja i fakty są doskonale powiązane. W GK 3 nasz wspaniały Gabriel Knight angażuje się w historię, z którą powiązana jest starożytność, tajemne sekty, ciemne strony chrześcijaństwa i legendarne skarby rycerzy templariuszy, które są zakopane gdzieś niedaleko francuskiego zamku Rennes-le-Chateau.

Akcja gry rozpoczyna się krzykiem o pomoc. Do Gabriela i Grace przybywa właściciel Rennes-le-Chateau. Dręczą go wizje wampirów związanych z jakąś tajemniczą sektą. Bojąc się o swojego małego synka, prosi Gabriela o pomoc. Niestety, podczas pierwszej nocy Gabriela w Rennes-le-Chateau dziecko zostaje porwane. W tym miejscu zaczyna się właściwa akcja tej przygodówki. Już na początku Gabriel i Grace dowiadują się, że zanim odnajdą dziecko, będą musieli najpierw rozwiązać tysiącletnią tajemnicę Rennes-le-Chateau. Tajemnicę, w której kluczową rolę odgrywa ksiądz Berenger Saunicre. W roku 1891 znalazł on w kościele tajemnicze pergaminy, które zostały napisane sto lat wcześniej przez jego poprzednika. Odkrywca udał się ze swoim znaleziskiem do Paryża, aby tam przetłumaczyć pisma. Powrócił do Rennes-le-Chateau

jako bogacz i zaczął remontować kościół, wydając na ten cel olbrzymie sumy. Wkrótce w kościele zaczęły się pokazywać dziwne postaci, a szczególnie trzy: Maryja i Józef trzymający dziecko na rękach. Parę lat później ksiądz Saunicre umarł w tajemniczych okolicznościach...

Ze sprawą pergaminów i milionów Saunicre powiązanych jest jeszcze kilkanaście innych osób. Wszystkich łączy jedno: chcą odnaleźć skarby, wszyscy oni mogą również być zamieszani w porwanie dziecka. Jensen porównała "klimę" GK 3 do tej znanej z książek Agathy Christie. Postacie muszą być dokładnie przesłuchane przez Gabriela i tak jak w powieściach

wspomnianej autorki każda z nich ma inny charakter - do każdej trzeba "podchodzić" w specyficzny sposób. Gabriel musi podsłuchiwać ich konwersacje i szpiegować ich przez lornetkę. Wkrótce dowie się, iż większość z nich miała doskonały powód, aby porwać dziecko. Wśród podejrzanych są między innymi: detektyw Mosely, australijski podróżnik i alkoholik John Wilkes, dziwnie zachowujące się i szeptające po kątach Lady Howard i jej przyjaciółka



Estelle, biedny i ciekawski Emilio oraz Vittorio Buchelli, który powiedział, że dotarł na miejsce pociągiem, który nigdy nie przyjechał...

Tyle o scenariuszu GK 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed! Musicie przyznać, że prezentuje się doskonale. A jak wygląda GB 3 od strony wizualnej? Najważniejsze jest to, iż wszystkie miejsca przedstawione w grze są prawdziwe. Otóż pomysł na scenariusz tej gry powstał w głowie Jane Jensen podczas jej europejskich wakacji w... Rennes-le-Chateau!!! Jensen "porobiła" tam zdjęcia i wszystko zostało odtworzone z najdrobniejszymi szczegółami. Np. między komputerową wersją kościoła Saunicre a prawdziwą nie ma żadnej różnicy. Każda figurka, obraz czy ławka znajduje się na swoim miejscu. Na potrzeby GK 3 został opracowany nowy engine 3D. Gra jest bardzo dynamiczna i "chodzi" na P133 z 32 RAM. Dużej różnicy między wersją 3Dfx, a "gołą" podobno nie ma, ale zawsze lepiej być uzbrojonym w Monstera. Grafika jest w 16 bitach, tak więc każdy najmniejszy detal w danej lokacji zostanie zauważony i będzie wyglądał jak prawdziwy. Polygony są znakomicie zrobione i podczas zbliżenia kamery do rozmawiających osób jest ich aż 250. Tak, że każda reakcja twarzy i gest wyglądają jak prawdziwe. Kolejną pozytywną cechą nowego engine jest wspaniały system kamerowy. Umiejscowienie kamery jest zależne od gracza; nie ma stałych kamer. Do wyboru są cztery: pokojowa (ustawia się ją gdzie chce), fpp, zbliżenie na drugą osobę i z boku. Kąt ustawienia kamery jest o tyle ważny, iż od niego zależeć będzie... słyszalność rozmów! Szczególną rolę odgrywa to przy podsłuchiwaniu...

Tym razem zrezygnowano z długich i nudnych sekwencji wideo. Jak pamiętacie, w GK 2 czynności, które wykonywał Gabriel były przedstawiane jako filmiki. W GK 3 jeżeli np. Gabriel będzie przebierał się za Mosleya, to gracz wszystkie części garderoby będzie zakładał sam. System sterowania także zapowiada się nieźle. Gracz może zapomnieć o nieustannym klikaniu myszką, aby postać poszła akurat w dane miejsce. Tu każde najmniejsze poruszenie myszką naśladuje Gabriel. Bardzo mocną stroną GK 3 będzie na pewno dźwięk. Aby nadać postaciom odpowiednią autentyczność, Sierra zatrudniła zawodowych aktorów. Tim Curry (Trzej Muszkieterzy, Congo) wcielił się w Gabriela, Charity James (Space Jam, Anastazja) - w Grace, Richard Doyle (Air Force One) - w Wilkesa, a Samantha Egger (Hercules) w Lady Howard. Ciekawostką jest fakt, że mały epizod ma również Billy West, który na co dzień udziela się wokalnie jako sławny Królik Bugs!!!

Chociaż zewnętrznie wygląd Gabriela zmienił się, to jednak samo granie przypomina trochę Beast Within. Nadal "przechodzimy" z postaci Gabriela na Grace (i vice versa). Różnica jest taka, że zamiast rozdziałów, gra jest podzielona pomiędzy naszych bohaterów na trzynaście dwugodzinnych plansz. W GK 2 rozdziały były za długie i ten nowy podział jest bardziej odpowiedni, a do tego rozgrywka jest bardziej skomplikowana niż w Beast Within. Według Jensen gracze to pokochają, ale czy na pewno? Grając jako Grace, wcielimy się w rolę archeologa. Będziemy badali i analizowali starożytne przedmioty znalezione przez Gabriela w Rennes-le-Chateau. Jensen dorzuciła Grace nową zabawkę - Schattenjager Information Database (SIDNEY). Służy ona nie tylko do analizy przedmiotów, ale również do tłumaczenia języków i znaczenia rysunków bądź obrazów. Właśnie dzięki SIDNEY Grace rozwiąże zagadkę i Gabriel będzie mógł schwytać porywaczy dziecka...

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed! jest zapowiadany przez Sierrę na tegoroczną Gwiazdkę. W chwili obecnej cały engine jest już gotowy i trwa nagrywanie głosów dla postaci. Jeszcze tylko małe poprawki i GK 3 będzie na półkach sklepowych. Czy będzie on równie dobry jak jego poprzednicy? O tym rozstrzygną już wkrótce sami gracze. Dla mnie już teraz jest jednak pewne, że w okolicach świąt Bożego Narodzenia fani przygodówek zamiast siedzieć przed TV i oglądać powtórki X-Files, będą grać w Gabriel Knight 3! ■

Gabriel Knight 3: Blood of the sacred, blood of the dammed!
Sierra

Zupełnie Nowe!

tytuły w okresie wakacyjnym: na pierwszym miejscu jest tu Starcraft, wyprzedzając Unreal, Final Fantasy VII, Deer Hunter oraz Police Quest: SWAT 2.

• CD PROJEKT PRESENTS

Oprócz wspomnianego miesiąc wcześniej Hopkins FBI (po polsku), którego premiera powinna mieć miejsce w październiku, firma przygotowuje też dla was gry-klasyki: Settlers 2 oraz Lomax PL. Oba programy powinny kosztować sporo poniżej 50 zł!

• NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Pisaliśmy już o tej produkcji, ale nie widzimy przeszkód, by zrobić to jeszcze raz. Ma to być rodzaj nawalanki, przypominającej trochę Fightning Force (widok z boku, aktywna kamera), plus elementy zręcznościówki... oraz odrobinka RPG i gier logicznych! Wcielamy się w ninja i mamy całe typowe wyposażenie wojownika nocy: miecz, shurikeny, nunczaku, naginatę etc. To naturalnie na początek, bo w miarę rozwoju akcji będziemy znajdywać nowe, czasem bardzo ciekawe, rodzaje oręża (i nie tylko oręża), włączając w to współczesną broń palną. No i nie zapominajmy, że porządny ninja umie używać czarów bojowych (wyładowania elektryczne, ogniste kule), oraz perfekcyjnie opanował zabijanie za pomocą rąk i nóg (kombosów od groma i trochę!) - na początek mamy około 20 technik bojowych. Do przejścia 14 poziomów, na których oczekiwać nas będzie 11 bossów, masa "mięsa armatniego" (czy szkielety można określić taką nazwą - oto jest pytanie) oraz mnóstwo przykrych pułapek: bariery energetyczne, zapadnie, najeżone kolcami belki, wirujące ostrza... Do tego ma dojść bardzo rozbudowany dźwięk i utrzymana w dalekowschodnich klimatach muzyka. Naturalnie dobrze jest mieć akcelerator w komputerze... Producentem jest EIDOS.

• PACK DO DESCENT: FREESPACE

Interplay zapowiada pierwszy pack z misjami do gry Descent: Freespace - The Great War. W momencie gdy czytacie te słowa, pack powinien już być w sprzedaży. Zawiera 40 nowych misji, nowe bronie i statki. A skoro już o Descent mowa - Descent III ma pojawić się wiosną przyszłego roku.

• FLIGHT UNLIMITED 3

Ten cykl symulatorów z Looking Glass ciągle cieszy się dużą popularnością wśród graczy, więc nic dziwnego, że zapowiadana jest kolejna część... FU 3 dysponuje 5 nowymi samolotami, w tym specjalnym prywatnym odrzutowcem przeznaczonym dla bardzo bogatych biznesmenów. Zmieniono też system generowania pogody, który ma teraz być bardziej realistyczny, bazujący na aktualnie panujących na zewnątrz kabiny warunkach atmosferycznych. Dodano też animowane obiekty na powierzchni ziemi i wody (np. samochody, statki, pojazdy obsługi technicznej na lotnisku etc.). FU 3 jest tworzony w kooperacji z Electronic Arts.

Zupełnie Nowe!

• LATAJĄCY TESTERZY

Activision poszukuje testerów, maniaków symulacji lotu, którzy podjęliby się beta-testów ich gry (omawianej niedawno w CDA): Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe. Zainteresowanych odsylamy na firmowe strony Activions.

• NOWE SYMULATORY LOTU...

...ze stajni Novalogic pojawią się już wkrótce na pólkach sklepów. Są to F16 Multirole Fighter (40 misji + edytor, wymagany akcelerator) oraz Mig-29 Fulcrum (ponad 40 misji + edytor). W obu wypadkach atutami mają być realistyczne modele lotu i ponoć genialna grafika. Niecierpliwych odsylamy na site'a Novalogic po więcej informacji.

• OPÓŹNIONE PREMIERY EIDOSA

Coś się chłopaki z tej firmy nie mogą wyrobić z czasem i przesuwają premiery swoich gier. Daikatana miala być w listopadzie, ale jej premiera nie odbędzie się wcześniej jak pod koniec tego roku. Omikron (action-adventure) byl zapowiadany na Gwiazdkę - będzie dopiero na początku przyszlego roku.

• KOMANDOSI RZĄDZĄ!

Gra Commandos: Behind Enemy Lines sprzedaje się jak cieple buleczki, dużo lepiej niż oczekiwali tego sami twórcy ;). W tej chwili jest to najlepiej sprzedający się tytul w Niemczech, Francji, Hiszpanii oraz Anglii. A i jak na polskie realia schodzi on nad podziw dobrze...

• PREMIERA MANKIND

Pamiętacie - pisaliśmy o tej grze w newsach miesiąc temu (gigantyczny internetowy RTS). Giera będzie miała swoją premierę w grudniu tego roku.

• CROC 2

Znacie już tego sympatycznego jaszczurka (wersja męska od jaszczurki ;)) - nie mylić z Gexem! Jeśli tak, to ucieszycie się zapowiedzią drugiej części jego przygód. Nasz stworek tym razem musi przebrnąć przez wyspę pełną nieprzyjaciól, odwiedzając m.in. miasteczko na Dzikim Zachodzie i... epokę kamienia łupanego (swoją drogą - ciekawa wyspa...). Data premiery jest nieznana, ale oto choć przykladowy obrazek...

• POWRÓT SPACE INVADERS

To gra chyba znana wszystkim tym, którzy grywali na automatach coin-up we wczesnych latach 80-tych. W każdym razie jest to pradziadek wszystkich

Stanley Cup 99

Na początku października za Oceanem rozpoczyna się nowy sezon w najwspanialszej lidze świata - NHL. O tym, że hokej jest najlepszym sportem nie muszę chyba nikogo przekonywać. Podobnie jak do tego, iż seria EA Sports pt. "NHL Hockey" jest obowiązkiem dla każdego fanatyka tego sportu.

ELD & KINGA MRÓZ

Oczywiście EA Sports nie próżnuje i już we wrześniu (oznacza to, że w chwili kiedy czytacie te słowa, ja prawdopodobnie stoję w kolejce przed sklepem - ELD) powinien zostać nam zaserwowany NHL 99. Jednak ten termin jest naszym zdaniem bardzo niefortunny. Wszak we wrześniu dochodzi zawsze w NHL do serii spektakularnych transferów i tym samym składy będą trochę nieświeże. Podobnie postąpiono rok temu i np. "nasz" Mariusz Czerkawski był jeszcze w składzie Edmonton Oilers, a Oliwy i Sidorkiewicza brakowało w N.J. Devils. Zresztą NHL 98 posiadał kilka innych wad (przynajmniej dla kogoś tak "pogiętego" na punkcie hokeja jak my), ale mimo to na razie jest to najlepsza symulacja tej dziedziny sportu.

NHL 99 ma być jeszcze lepszy, a czy tak będzie - to się okaże. Tradycyjnie już dzieło EA Sports będzie oficjalnym produktem NHL i NHLPA (NHL Players Association, czyli związku hokeistów). Oznacza to, iż wszystkie dane o zespołach, jak i zawodnikach są prawdziwe. Chociaż do "motion capture" wynajęto raczej graczy kategorii C, bo Sillingera, Vanbiesbrouck'a czy Naslunda trudno nazwać gwiazdami lub nawet średniakami. Tutaj musimy dodać, że w NHL 99 znalazł się oczywiście nowy zespół (liga została powiększona do 27 teamów, a w ciągu najbliższych dwóch sezonów dojdą jeszcze trzy) - Nashville Predators. Tyle ciekawostek "organizacyjnych". Na jakieś rewolucyjne zmiany w szacie graficznej raczej nie ma co liczyć, bo skoro w zapowiedziach autorzy mówią "tylko" o poprawieniu animacji... Nadal wszystko w rzeczy samej ma być 3D (ale to obowiązek!). Twarze hokeistów, podobnie jak w NHL 98, będą dokładnie odwzorowane. Miejmy nadzieję, że bez takich buraków jak poprzednio, iż czarnoskóry Grier był czarny tylko z przodu, a kark miał biały. Interesuje nas także, jak będą wyglądały hale, ponieważ te w NHL 98 nie były tak dokładne jak wtedy zapowiadano. Kinga po zobaczeniu Edmonton Coliseum stwierdziła wówczas: "F***! Przecież u nas nie ma tych idiotycznych barierek"...

Zmiany za to będą w samej rozgrywce. Przede wszystkim wprowadzone zostaną nowe zasady, czyli np. bramkarz ma mniejsze pole (pamiętacie te !@#$@ kary za interferance w NHL 98?) i pojawią się "video judge", czyli sędziowie, którzy przy pomocy zapisu wideo rozstrzygają sporne sprawy. Sami jesteśmy bardzo ciekawi, jak to będzie działało. Rozbudowany został także wariant trenerski. Autorzy jeszcze co prawda nie zdradzili do końca szczegółów na jego temat, ale z przecieków słychać, iż będzie on dość skomplikowany i nie pozostanie bez wpływu na postawę drużyny. Tradycyjnie (jak w każdym sequelu) zwiększony został AI komputera. Bramkarze są jeszcze lepsi, gra ma się częściej toczyć za bramką, a walki "one on one" będą atrakcyjniejsze. Poprawiono zachowanie krążka, bo szczerze mówiąc ten w NHL 98 miał niewiele wspólnego z prawdziwym. Teraz nie tylko będzie naturalnie odbijał się od bandy, zawodników i pleksi, ale także jest lepiej widoczny i wydaje przy uderzeniu porządny dźwięk. Co do samego dźwięku natomiast, to ma być on przynajmniej równie doskonały co w poprzednim NHL Hockey.

Z powyższych faktów wynika, iż autorzy NHL 99 przyłożyli się do pracy i postarali się o jak najlepszą symulację hokeja. Cieszy nas to bardzo, bo do tej pory poza nielicznymi wyjątkami (NHL 97 i 98) wszystkie komputerowe hokeje były badziewne. Niewiele miały wspólnego z samym NHL. NHL Hockey 99 na pewno zdobędzie uznanie wśród graczy i krytyków, a na razie zakładam na siebie (ELD) jersey Czerkawskiego, odpalam NHL 98... i... "Hello out there your on the air, its hockey night tonight! The whistle blows, the referee goes and the players skate down the ice..." ■

NHL HOCKEY 99
EA SPORTS

Q2

25.00

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

ŚWIAT MP3

25.00

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najbardziej popularny format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą ci wydobyć ze swojego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywarki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3. Uwaga: jako bonus na płycie umieściliśmy ścieżkę audio!

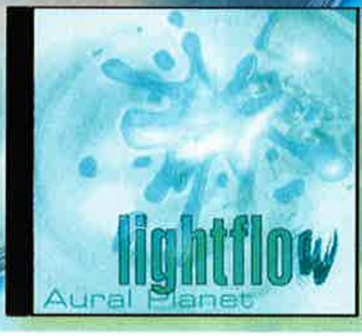
ARSENAŁ STRATEGA

25.00

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat,Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General,Harpoon, Heroes Of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Silent Hunter, Soldiers At War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2,Settlers2 .Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trainery, upgrade, patche, tipsy, save'y gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Lightflow

20.00



Lightflow pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy "scenowi": Jacek "Falcon" Dojwa, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpik" Skorupa.

UWAGA PROMOCJA !!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamawiam płyty:

- [ ] Q2..........................25,00 zł
- [ ] Świat MP3...............25,00 zł
- [ ] ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł
- [ ] Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

- [ ] proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

- [ ] Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- [ ] Q2..........................25,00 zł
- [ ] Świat MP3...............25,00 zł
- [ ] ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł
- [ ] Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- [ ] Q2..........................25,00 zł
- [ ] Świat MP3...............25,00 zł
- [ ] ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł
- [ ] Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

Zupełnie Nowe!

kosmicznych strzelanin. Activision zamierza dokonać remake'u tego przeboju na kilka platform sprzętowych, w tym PC, PSX, Nintendo 64 i Game Boy. Ciekawostką jest fakt, że gra będzie rozpowszechniana na całym świecie - za wyjątkiem Japonii.

• FILM Z DUKE'EM!

Scott Miller (szef Apogee/3D Realms) stwierdził, iż negocjacje dotyczące przeniesienia DN na ekrany kin praktycznie dobiegły końca i w ciągu najbliższych 6 miesięcy będzie już wiadomo kto zrobi film, z kim w roli Duke'a i kiedy nastąpi data premiery. Ciekawe co na to konkurencja, która ciągle nie może się dogadać w kwestii ekranizacji Quake? Może to ich zdopinguje?

• RIVEN NA DVD

Red Orb Entertainment zgodnie z obietnicami zamierza wydać Riven także na płycie DVD. Znaczącej poprawie ulegnie tam praktycznie wszystko: grafika, sekwencje wideo oraz dźwięk. Dodatkowo znajdzie się tam 14-minutowy film opowiadający historię tworzenia gry. Planuje się też DVD-ową wersję The Journeyman Project 3: Legacy of Time (również "dopieszczoną" pod wzg. grafiki i "wstawek" wideo).

• POKONAJ SMOKA

W grze Get Medieval. Smok stoi tam na czele sług zła. A jest ich tak wielu (20 odmian), że jeden bohater nie da im rady... stąd podstawą sukcesu w grze jest kooperacja z innym zwolennikami ładu i porządku. Całość jest w 3D. Do wyboru mamy 4 charaktery (można grać w 4 osoby naraz) i dziesiątki artefaktów do zdobycia. Wymagania są dość skromne, bo wystarczy P-90 i 16 Mb Ram. Producentem jest Monolith, gra powinna już niedługo ukazać się na polskim rynku!

Fors Komander

LucasArts to bodajże jedyne poważne przedsiębiorstwo, którego osobiście nie darzę zaufaniem. A do diabła, co mi tam - szczerze: po prostu go nie lubię! Nie lubię zaś dlatego, że co i rusz przynosi mi bolesne rozczarowania! Sami zresztą wiecie jak jest: te wszystkie "cuda" w stylu Masters of Teras Kasi (Boba Fett okładający się pięściami z Lordem Vaderem... zgroza!), żenującego Rebellion (wydawanie rozkazów Cesarzowi - też bez komentarza). Albo wreszcie tendencyjne do bólu Mysteries of the Sith (a ja i tak pomagałem Storm-trooperom pozbywać się buntowników!) - one doprawdy nie licują z Mocą (i potencjalnymi acz niewykorzystywanymi możliwościami) Star Wars... I dlatego też ostatnimi czasy nie dowierzam już kompletnie informacjom odnajdywanym w Sieci anonsującym nowe (jak zawsze rzekomo cudowne) produkty tejże firmy.

GEM.INI

Więcej nawet - co pewien czas na widok takich dumnych zapewnień w ciszy hali produkc... redakcyjnej rozlega się mój gorzki, cyniczny śmiech.

Ale jednak gdzieś tam wewnątrz mnie tli się (na przekór doświadczeniom) niewielka iskierka nadziei - chęć, by wreszcie LucasArts dorosło do podejmowanego przez siebie tematu i nareszcie stworzyło grę, którą wielbiciele Gwiezdnej Sagi jednogłośnie (bez względu na upodobania i animozje) okrzykną mianem Giery Co Się Zowie! Gra taka jednak musiałaby spełniać kilka dość poważnych wymogów. Przede wszystkim: musiałaby uwolnić się od śmieszności nonsensu, jaką nacechowana jest większość produktów sygnowanych logo Star Wars; po wtóre - musiałaby stać się wreszcie czymś nowym; po trzecie - dawać równe szanse świetnej zabawy, tak buntownikom, jak i Imperium; wreszcie: wyglądać "nieco" lepiej od Rebellion... Hm, sporo tego. Jednak - czyżby niewielkie światełko w tunelu? - istnieje szansa (jak na razie powstrzymam się od prób precyzowania jak wielka), że - być może, choć nie liczę na to - jeszcze w tym roku pojawi się taki Cud. Ów cud nosi nazwę Force Commander i jest... o dziwo - grą real-time strategy!

Choć... cóż w tym dziwnego? Były już przecież symulatory, pseudo-symulatory (symulatory symulatorów?), gry FPP, arcade, strategie... Naturalnym wobec tego wydawać się może, że w swym dążeniu do wyeksploatowania (dodajmy: raczej tanim kosztem) tego, kto wie, może najobszerniejszego z tematów, jak i również - miejmy nadzieję - do znalezienia wreszcie recepty na sukces totalny, LucasArts odwołuje się do sprawdzonych już wzorców. Dobrze to czy źle - za wcześnie

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....................

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....................

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....................

podpis przyjmującego

oceniać. Tak czy owak jednak, Force Commander jest RTS-em. Uzupełnijmy: godnym (choć niezupełnie oryginalnym) przedstawicielem swego gatunku. Co jednak dokładnie oznacza owo enigmatyczne sformułowanie "godny, acz nieoryginalny"? Ano nie mniej, nie więcej jak to, że znowuż LucasArts będzie próbować do maksimum wykorzystać to, co już jest. Ten dziwaczny perfekcjonizm ma się objawiać przede wszystkim w zastosowanych rozwiązaniach graficznych, wyśrubowanych do, jak mówią, "samych granic dostępnych obecnie technologii". Akcelelerowana (niestety - sprzętowo, cóż począć...) grafika, podobno na wcześniej nieznanym poziomie finezji ma zapewniać niespotykane dotąd odczucie realności wydarzeń. Hmm, spójrzcie na screeny. No i co? Rewelacja? Jak dla mnie - niezbyt. Sytuację jednak ratować ma floating camera (hmm: swobodnie unosząca się?), zapewniająca - jakoby - istną potęgę doboru dowolnej perspektywy oraz kilku innych "szykan" - opcji śledzenia, orbitowania i tym podobnych. No no!

Akcja Force Commander rozgrywać ma się na przestrzeni pięciu lat - równolegle do biegu wydarzeń znanych z dotychczas dostępnych części sagi. Szeroko, naprawdę szeroko, zakrojone walki (single, Internet, sieć lokalna) rozpoczynają się niedługo po zniszczeniu Alderaan (nota bene, największy błąd w dziejach Imperium) - przeklęty, przeklęty niech będzie Grand Moff Tarkin!. Następnie idą krok w krok ze zdobyciem Hoth, by zakończyć się gdzieś nieopodal dramatycznego - lecz śmiesznego w całym swym bezsensie - zakończenia. Misje, jakim przyjdzie graczom stawić czoła, to m.in. konieczność za-

łożenia bazy, przechwycenia bądź zniszczenia strategicznych jednostek i budynków, kompletnego "zaorania przeciwnika sił wszelakich", utrzymania pozycji do czasu zakończenia ewakuacji (coś jak scena ucieczki buntowników z Hoth) and so on. Mają one być (misje, misje - nie "solony") pogrupowane - na podobieństwo Warcraft - w rozdziały, średnio po trzy zadania na jeden. Rozdziały z kolei składają się na kampanię, w której mamy brać udział z perspektywy obydwu walczących stron: Sojuszu Buntowników, bądź Imperium Galaktycznego (gracz wciela się w, odpowiednio, leadera i commandera - tylko... co ma do stopni wojskowych tytułowa Moc?!).

Tak nawiasem mówiąc - nareszcie jakaś dobra wieść dla tych wszystkich, którzy urodzili się ze znakiem Tajnego Obrządku Imperatora z kosami i trójzębem na ręku: będzie można stłamsić bunt! A wracając do gry - co ciekawe: każdy ze wspomnianych rozdziałów ma miejsce w odmiennym świecie; wojna odnajduje swych wiernych miłośników (wyznawców?) wszędzie, tak w znanych już lasach tropikalnych Yavin 4, na pustyniach Tatooine, polach Corelli, ale i "na nowych" równinach Kessel (planety więziennej), oraz na... zapomnianej czapie polarnej znajdującej się w stolicy Cesarstwa - Coruscant. Istotą gry jest (jak prak-

tycznie zawsze) wydobywanie zróżnicowanych surowców, produkcja i późniejsze ukierunkowanie sił zbrojnych (nigdy wcześniej nie widzianych czołgów; na marginesie - kiedy doczekamy się Forcemech Commandera? ;)) AT-AT (All Terrain Armored Transport), AT-ST (All Terrain Scout Transport), Y-wingów, TIE bombowców i wreszcie związanie walką przeciwnika...

Tak nawiasem mówiąc: rzucam się w drgawkach, gdy czytam jakieś materiały - ot, chociażby recenzje gier - dotyczące Star Wars i widzę "Tie". Toż to skrót (od Twin Ion Engine), a nie nazwa! No ale... Ogółem: gra zawierać ma w sobie ponad 100 różnych rodzajów jednostek personelu, pojazdów, budynków. Ha! Impressive, most impressive! ALE... czy to nie za mało?

Cóż, najwyraźniej ta dziwaczna (choć uzasadniona) nuta zwątpienia tak mocno wyczuwalna we wstępie polubiła ten tekst tak dalece, że postanowiła zamieszkać w nim całym. Innymi słowy: po prostu nie potrafię wykrzesać z siebie tyle nadziei i tyle entuzjazmu, by bezgranicznie zachwycić się Force Commanderem. Poza tym: lepiej przecież przeżyć miłą niespodziankę niż ewentualne bolesne (kolejne) rozczarowanie. I tym optymistycznym akcentem... ■

Force Commander
LucasArts

Zupełnie Nowe!

• PREMIERA BLOOD 2

Znamy już jej datę. Ponieważ tytuł i fabuła do czegoś zobowiązują, autorzy postanowili wprowadzić grę do sklepów dokładnie w Halloween - czyli 31.10.1998. No to - wesołych świąt.

• RPGOWY UNREAL

Pisaliśmy już (bez żadnych dodatkowych szczegółów), że kroi się nam gra RPG na engine Unreala. Dziś wiadomo, że chodzi o Werewolf: The Apocalypse, firmy Dream Forge. Premiera w przyszłym roku.

• SPÓŁA!

Take 2 Interactive Software zawarł umowę z Red Storm Entertainment, dotyczącą dystrybucji ich gier (z Rainbow Six na czele) na terenie Europy (i w paru innych wyznaczonych miejscach ;)).

• C&C... FILM?!

Westwood Studios poszukuje "partnera z dużym studiem" do realizacji filmu sf na motywach C&C!!! I skoro już jesteśmy w tych klimatach: w Tiberian Sun natkniemy się na głosy (a może i nie tylko) Jamesa Earla Jonesa (nie znacie gościa? - a czyim głosem mówi Darth Vader, hę?) i Michaela Biehna (Terminator, Obcy 2). Nieźle!

• KANAAN

Pora wspomnieć o kolejnej świetnie się zapowiadającej gierce, czyli Kanaan (dość biblijna nazwa...). Kanaan to nazwa małej planety, teoretycznie "ziemi obiecanej" dla kolonistów, a w praktyce teren 700-letniej (!) wojny pomiędzy mieszkańcami Kanaan i tymi, którzy dotąd żyli sobie spokojnie na planecie Camros. Wszystko naturalnie w 3D. Żeby było śmieszniej, gra wykorzystuje dwa (!) różne engine'y 3D, w zależności od sytuacji! Dzięki temu gracz ma mieć niesamowitą swobodę poruszania się i działania tudzież wykorzystywania wszystkich napotkanych obiektów (budynki, pojazdy, artefakty), a i sama grafika ma robić mocne wrażenie. Do wyboru 10 broni (od pistoletu po działa plazmowe i jeszcze lepsze bajery). Wszelako autorzy nieco poskąpili amunicji, więc grzanie we wszystko nie ma sensu (tym bardziej, że nie każda broń w każdej sytuacji jest efektywna). Ciekawostką jest też AI wroga - on nie czeka na nas (tj. nie jest to jego jedyne życiowe zadanie). Znudzony wyczekiwaniem może sobie pospać, pogadać z kumplami, pograć w karty (co może się dla niego marnie skończyć, gdyż nie zwróci uwagi, że ktoś pełznie w jego kierunku...). Ba, będąc pod ogniem, wróg np. ukrywa się za ciałami poległych, a jeśli mają tam swojego oficera, to zapewne szybko zapanuje on nad chaosem i zmontuje sensowny kontratak (i to nie na zasadzie "kupą i do przodu!"). To nie będzie rzeźnia, a inteligentny pojedynek! Naturalnie będzie i multiplayer (do 16 osób na stosunkowo niedużych planszach), w tym także tryb "capture the flag".

Leisure Suit Larry's Cassino

Hazard z Larrym

Jestem pewien, że gdybym zapytał o najbardziej charakterystyczną, najbardziej znaną komputerową „kobietę" (cudzysłów wydaje się chyba - jeszcze - zrozumiały...), tysiące gardeł jednym głosem, choć w różnych tonacjach, zawrzasnęłyby tylko jedno słowo - LARA! No i nic dziwnego, bez dwu zdań Lara jest wspaniała i z całą pewnością można określać ją mianem królowej! Co prawda panowie producenci nieco w „dwójce" przesadzili z jej sylwetką, ale... W każdym razie, bez cienia wątpliwości jest ona czymś więcej niż zaledwie (?) heroiną gry komputerowej. No i świetnie. Do czego jednak zmierzam? Ano - chciałbym zaproponować niewielką zabawę w kojarzenie. Nie, nie w skojarzenia - chodzi mi o to, byśmy do wspomnianej osóbki spróbowali dobrać spośród całej rzeszy komputerowych panów partnera.

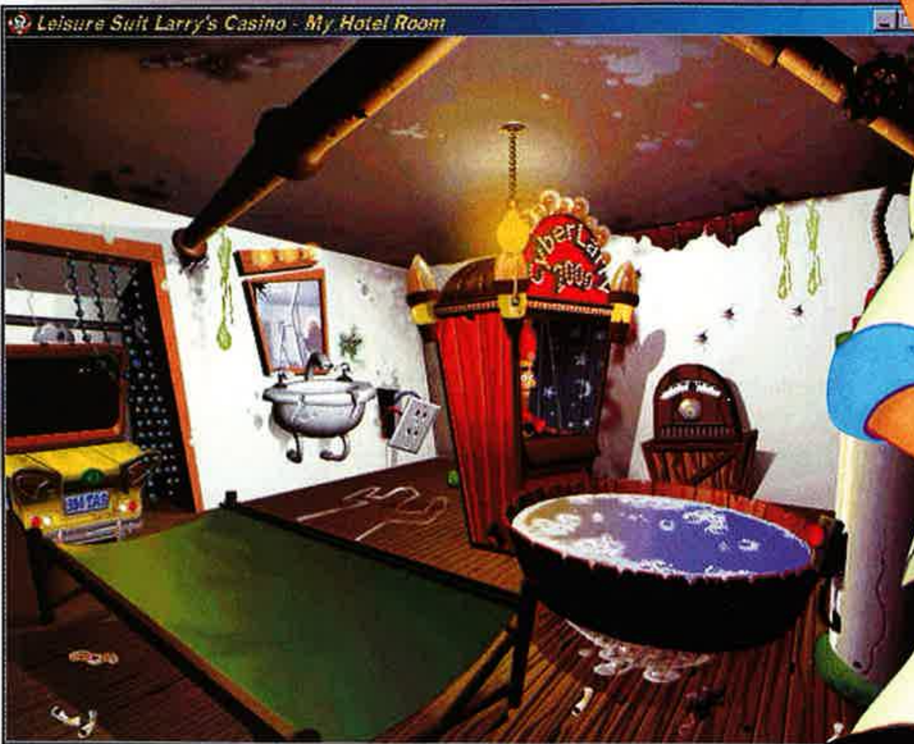
GEM.INI

Ale uwaga: to nie może być byle kto - to musi być mężczyzna spokojny (równoważący niespożytą energię bohaterki), ustatkowany (ale po przejściach - tak, by nie można było go zaskoczyć czymś nowym), hmm: nieco starszy (aby pani L. zawsze mogła być pewna, że po powrocie do domu zastanie go w nim... - zapewne nie samego, ale cóż: nie można mieć wszystkiego). Dobrze byłoby również, gdyby w światach komputerowych nasz amant miał znacznie dłuższy staż - ot tak, by nasza Pani wiedziała, że znajdzie w nim oparcie w tych wszystkich trudnych testach, jakim poddają ją okrutnicy z Eidos. I co? Znajdzie się ktoś, kto spełni te - nie ukrywajmy: niełatwe, warunki? Hm? Jak dla mnie - jest jeden. Co prawda nie idealny, ale... cóż - podane punkty wypełnia z właściwą sobie rozkoszną niedbałością. Panie, Panowie - myślę tu oczywiście o Larrym Lafferze - nieudolnym, lecz jakże uroczym playboyu bawiącym nas swymi „niepokojami miłosnymi" (delikatnie rzecz ujmując) właściwie od początków wspaniałej kariery komputerów jako zabawki.

A zatem - Larry. (Oczywiście jeśli znajdzie się ktoś bardziej odpowiedni - damy znać.) Za jego kandydaturą przemawia jeszcze jeden fakt: stabilność ekonomiczna. Oto bowiem ów niewyżyty wieczny tułacz postanowił nieco się ustatkować i łącząc pożyteczne z przyjemnym rozkręcił ciekawy interes. Ów przedziwny twór, odbicie charakteru właściciela, to przeurocze „nastrojowe" kasyno, znane pod nazwą Leisure Suit Larry's Cassino. Niebanalne, nieprawdaż?! ;) BTW: nie musimy się obawiać - Larry nie wypadł z obiegu: wszystko to jedynie w przerwie pomiędzy 7 a 8 - a właściwie 6 a 7 częścią swoich przeżyć - tak nawiasem mówiąc: „ósemka" nosi nazwę Lust in Space - czyżby Larry wybierał się w kosmos? mój Boże, z jego kondycją?

Kasyno, jak mniemam instytucja nieobca czytelnikom (choć zapewne bardziej z nazwy niż z autopsji - nie martwcie się, mnie też), kojarzy się raczej jednoznacznie. Jest to spory budynek, zadbany, przeważnie niezwykle elegancki (krupierzy w smokingach, kobiety w długich sukniach, rękawiczkach i ogromnych kapeluszach i tak dalej, i tak dalej...), w którym hazard traktowany jest niezwykle poważnie. Czasem nawet śmiertelnie poważnie - ot, chociażby wtedy, gdy któryś ze zdesperowanych gości postanowi ostatecznie rozstać się z troskami tego najpiękniejszego ze światów... W tym jednak przypadku zatriumfował rogaty duch właściciela. Budynek i owszem - jest spory, zadbany, jednak na próżno w nim szukać klientów ubranych w wytworne stroje. To jednak tylko dlatego, że zwyczajem tego miejsca jest obywać się bez ubrania... No no! Bez rozjarzonych oczu, proszę

To po prostu taki zwyczaj, najzupełniej NATURAINY poniekąd - po prostu w rysunkowej świątyni hazardu Larrego ów hazard (z przeproszeniem) uprawia się w...



niewielkich acz wygodnych (nawet w kilka osób) basenikach! Tak nawiasem mówiąc - urocze i godne kultywowania zachowanie!

No, dosyć żartów jednak. Kasyno jest kasynem. Służy do gier. W ogromnych salach tego akurat rozegrać można w przemiłym skądinąd towarzystwie partyjkę pokera (również w kilku wersjach amerykańskich, dość znacznie różniących się od europejskiej), gry „w oczko", kości, ruletkę; potracić żetony przy automatach zwanych w naszej kulturze „jednorękimi bandytami", czy wreszcie udać się w kierunku zabawki znanej jako koło fortuny (?). Oczywiście całość ujęta w typowym dla Larrych „pokrzywionym" humorze (w żarciodajni widzimy nie kogo innego jak ulubieńca Amerykanów - co i rusz „spotykanego" gdzieś w barach - króla Elvisa). Oczywiście też przepojona podtekstami natury

jednoznacznie erotycznej (ale umiejętnie zbalansowanymi na granicy dobrego smaku). A wreszcie - oczywiście znana już z części poprzednich, a poprzez to dziwnie swojska - atmosfera... (choć zaznaczam - nie zwykłem bywać w takich miejscach! Co więcej: nawet nie wiem, gdzie ich szukać). :)

To wszystko jednak co napisałem jest jednak tylko niewielkim odsetkiem tego, co można zrobić z Kasynem Larry'ego, dysponując dostępem do Pajęczyny. Wtedy dopiero rozkwita ono, wypełnia się gośćmi, śmiechem, niewybrednymi żartami... Che, che - dopiero wtedy nastrój można nazwać takim, jaki zapewne chciałby widzieć w swych progach Larry Laffer! Wówczas to bowiem każdy z biorących udział w zabawie wciela się w odpowiadającą mu postać (powiadam wam: same piękne - rysunkowe - kobiety, i przystojni - szkicowani - mężczyźni :)), dopasowuje do postaci „pseudonim artystyczny" i... rzuca się w wir zabawy! A trzeba przyznać, że kiedy gra się „na żywo", program nagle staje się znacznie

DEMO NA CD 09/98

Plusy:
- interesująca tematyka
- niezły zamysł
- wszystko w granicach dobrego smaku
- wyszukany, niepośledni humor

Minusy:
- rozdzielczość (640x480)
- wskazany dostęp do Sieci
- późniejsze rachunki za telefon ;)

Ocena: 7

bardziej obszerny! Oto nagle zaczynają działać wszystkie niedostępne wcześniej lokacje - restauracje (różnych kategorii), sale „do opowiadania dowcipów" (zastosowano podział na dwie kategorie: otóż: dowcipy - nazwijmy je przyzwoite opowiada się w Clear Comedy Club; świńskie natomiast, cieszące się zwykle znacznie większą popularnością - w Funny Comedy Club), pomieszczenia „do gier i zabaw" (Say What? czy Pickup Master). Celem zabawy jednak, tym nadrzędnym, więcej: jedynym, jest... zabawa sama w sobie! Poznawanie nowych ludzi, wspólne „napychanie się" wirtualnym żarciem serwowanym w jadłodajniach, rozmowy, dyskusje, kłótnie, obdarowywanie się prezentami, kupowanymi za zdobywane w trakcie gier Larrybucksy, wreszcie niewinne (i „niewinne") flirty...

Te ostatnie zresztą można zakończyć bardzo przyzwoicie - biorąc z wybraną/wybranym wirtualny... ślub (!) w kaplicy o wiele mówiącej nazwie: Quicki-Wed Chapel. Słowem - w Kasynie jest wszystko, co tylko mogło przydać się do stworzenia nastroju świetnej „sieciowej", ŻYWEJ zabawy.

No tak. Pochwalić jednak czy zganić? Chwalić za pomysł, chęć kojarzenia samotnych, integrowania obcych sobie z początku ludzi, czy też ganić za... dokładnie to samo? Warczeć na to, że gra - w sytuacji niedostępności Sieci - jest baaardzo zubożona, czy pogłaskać po głowie za nowoczesność i „przyszłościowizm"? Wreszcie - obrugać za wciąż „śliską" (sex i hazard) w Polsce tematykę (choć zastrzegam: w Leisure Suit Larry's Cassino NIE MA niczego, co można by pokojarzyć z pornografią - to nie Sexy Empire!), czy cieszyć się, że zostały one podjęte z charakterystycznym dla Larry'ego wdziękiem? To pytania, na które należy odpowiedzieć samemu. Ja nie wiem. Umywam ręce. Aby jednak móc to zrobić, muszę jeszcze raz wejść do baseniku, gdzie cztery urocze przeciwniczki rozdają karty. Sami rozumiecie... ■

CD-ACTION

Producent: Sierra OnLine

Wymagania: Windows 95, P-90, SVGA, CDx2, 16Mb Ram

Dystrybutor: CD Projekt tel.(022 250703)

Internet: http://www.sierra.com

INFO

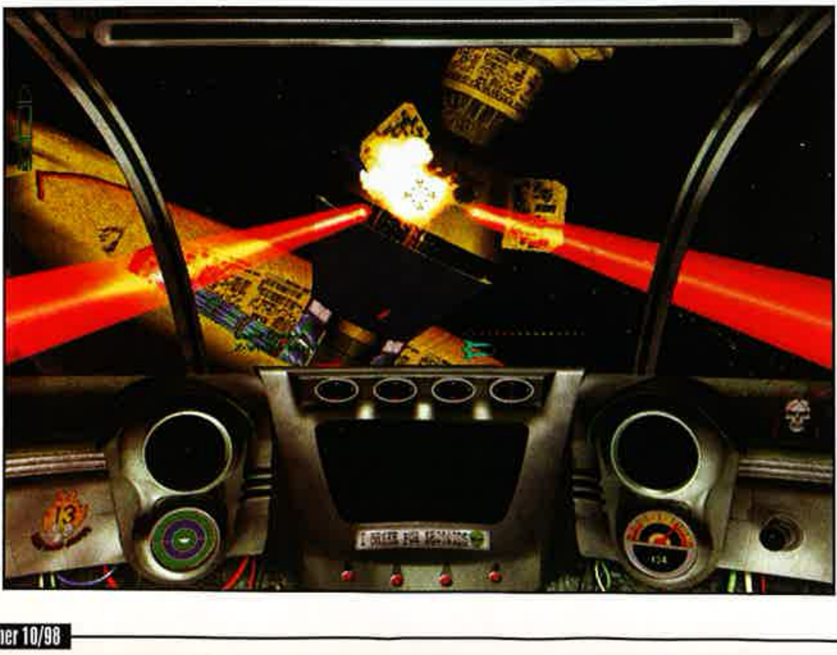
X-Com: Interceptor

Czwarta (trzecia?) runda

Zapewne nieznacznie (o ile w ogóle) pomylę się twierdząc, że w pamięci (i sercu) każdego z nas na zawsze zarezerwowane jest miejsce dla tej pierwszej, jeszcze nowej, świeżej, „tej zdziwionej, która w całym niebie nie zna innych upojeń oprócz samej siebie", tej wreszcie (choć mowa wciąż o tym samym), która niejednemu z nas otworzyła oczy na świat... Nie sposób zanegować, że tej pierwszej, całkowicie własnej, samodzielnie poznanej... gry się nie zapomina! Przyznać to musi każdy z nas - każdy z graczy.

GEM.INI

Bez obaw jednak, gdyż - po trosze wbrew wcześniejszym słowom - nie zamierzam zamęczać was wspomnieniami. Wspomnieniami, gdyż Ta Moja Pierwsza to czasy dość odległe - o, jakże to było dawno temu! Jeszcze w epoce, gdy posiadanie Commodore 64 było podstawą autentycznej dumy i... odwiedzin tabunów znajomych, którzy zwabieni „techniką" lgnęli do niego niczym misie do miodu. Tak było. Ale nie o tym miałem - taką PRAWDZIWĄ pierwszą, ogromną i skomplikowaną grą, która obecnie stanowiła wenę i muzę podczas pisania wstępu było UFO: Enemy Unknown.
Ta strategia (choć jej równorzędną strategicznej część stanowi rozgrywana w systemie tur taktyczna walka), która zachwyciła mnie tak dalece, że po dziś dzień nie mam serca usunąć jej z dysku. Aż śmieszne, gdyż od tego czasu zdążyło już upłynąć kilka, to gorszych to lepszych „growych" lat, w ciągu których ukazały się młodsze siostry tego programu - X-Com: Terror from the Deep, nieszczęsne X-Com: Apocalypse, i pojawiła „wariacja na temat", w której bardzo swobodnie potraktowano „rodzinną tradycję" - X-Com:



Interceptor... Zresztą: saga trwa - przecież nawet teraz w Microprose trwają prace nad kolejnym tytułem nawiązującym do nazwy X-Com - FPP opartym na engine Unreala: Alliance. A ja? Ja wciąż walczę w barwach X-Com, ale nieodmiennie ze stareńkim Wrogiem Nieznanym.

No - nie zawsze. Ostatnimi bowiem czasy, a ściślej: w przeciągu ostatnich kilku dni przesunąłem się na czasowej osi, na której punktami są wyznaczone, pokrewne przecież sobie tytuły, w przyszłość - przyszło mi bowiem zapoznawać się z grą, której tytuł już raz się w tekście tym pojawił - z X-Com: Interceptor. Już teraz jednak przyznać muszę, że produkt ów choć z jednej strony zaspokoił mój „ekskomowy" głód, to z drugiej... No cóż - nie ma co ukrywać - sprawił mi zawód. Nie wszystko w nim bowiem jest takie, jakie być powinno, czy raczej: jakie chciałoby się by było. Przypatrzmy się jednak i oceńmy elementy składowe giery po kolei, w porządku i dyscyplinie, z jakich słyną elitarne (bądź co bądź) oddziały określane wspólną nazwą

Plusy:
- kolejny, inny, lecz wciąż X-Com
- najogólniej: to, co wspólne całej serii

Minusy:
- model lotu
- wrażenia związane z walką (w tym problem joy'a)
- feeling lat pięćdziesiątych
- brak klimatu zagrożenia, zaszczucia, bezcelowości działań...

Ocena: 7

X-Com. (Która to nazwa - nawiasem mówiąc - jest skrótem; jego rozwinięcie to Extraterrestrial Combat - Walka Pozaziemska).

No - teraz będzie zupełnie tak, jak w ogranym zwrocie - „mam dwie wieści: dobrą i złą; którą chcecie najpierw?". Gra bowiem bezsprzecznie ma dwa bieguny - całkiem dobry i całkiem zły; i który ma iść na pierwszy ogień? Jako jednak, że nikt zapewne nie jest w stanie odpowiedzieć na bieżąco (tak, bym mógł usłyszeć i dostosować się - piszę jednak troszkę wcześniej niż możecie przeczytać), sam zdecyduję - zacznijmy od bad newsów. Wielbiciele X-Com i tak nie przeczytają tej recenzji do końca (pewnie nawet nie widzą tych słów - dość trudno czyta się, biegnąc zarazem do sklepu z softem, nieprawdaż?), wszystkim zaś innym natomiast należy się przestroga.

Przykro mi to mówić, ale moja ukochana seria najwyraźniej rozmienia się na drobne. Wygląda na to, że skądinąd rozumni ludzie z Microprose ulegli powszechnej obecnie w USA (i chyba już nie tylko tam...) tendencji do wykorzystywania sprawdzonych wzorców, przy - zarazem - tak zaawansowanym „rozwadnianiu" treści, by mogła ona wystarczyć na jak najdłużej. Jak bowiem inaczej nazwać ideę skoncentrowania się na jednym, w dodatku wcześniej w zasadzie nieistotnym dla gracza, wątku - walki „o nie zostanie strąconym"? Właściwie nie byłoby w tym niczego niewłaściwego - taka mocna „mikroproszkowa" odpowiedź na niewątpliwe zakusy imperialne (che che) LucasArts w dziedzinie „symulatorów kosmicznych". Ale... No właśnie - takie podejście sprawdziłoby się tylko wówczas, gdyby ów symulator został zaprojektowany i wykonany w odpowiedni sposób. A, niestety, nie jest.

Dowody? Zacznijmy może od oprawy wizualnej pola bitwy. X-Com: Interceptor wykorzystuje (nie da się ukryć!) możliwości Direct3D i akceleratorów grafiki, ale - niestety - w sposób zaledwie poprawny. Nasuwa się pytanie: dlaczego twórcy nie poszli o ten przysłowiowy krok dalej i nie dali graczom (jakby nie było - swym klientom) czegoś, co stałoby się „symulatorowym Unrealem"? Wprawdzie w

tej grze istnieją kolorowe gwiazdki i świetlne efekty używania broni (dynamicznie liczone światła i nawet efekty cząsteczkowe), ale to nie jest ta wirtuozeria, której sobie życzyłem - to „zaledwie" wytwór rzemieślników. Czyli - jak na moje oczekiwania - zbyt mało. Ogólnie pojęte wizualia jednak nie są jeszcze wcale złe, ba! - w porównaniu do istoty symulacji, „modelu lotu", stają się wręcz wspaniałe (choć daleko im do chociażby Conflict: Freespace...!). To bowiem dopiero model lotu (i walki) oraz wyjątkowe udziwnienia znacznie zaniżają ocenę ogólną gry. O jakich znowuż udziwnieniach mówię? Ano wyobraźcie sobie kokpit rzekomo najlepszego ziemskiego myśliwca (Lightning II), który w swej istocie jest niczym innym jak kabiną... jakiegoś amerykańskiego samochodu z lat pięćdziesiątych!!! Złudzenie jest pełne - prostokątna przednia szybka (fatalna widoczność), wsteczne lusterka (!!! - a przecież istnieje coś takiego jak sensory!), naklejka z napisem „Hamuję dla Sectoidów"... To wystarczyło: zbladłem i sam już nie wiedziałem, czy roześmiać się, czy (raczej) rozpłakać. Na litość bogów - przecież to nie ta gra, nie ten feeling! Ja rozumiem (choć nie pochwalam) ciągoty twórców w kierunku „słodkich lat pięćdziesiątych", ale - no to już nazbyt wiele! To stało się zbyt odległe od przytłaczającego klimatu grozy dominującego w dwóch pierwszych częściach sagi. Zresztą - zdaje się, że recenzenci wskazywali na ów - ich (słusznym) zdaniem - mankament już w przypadku „Apokalipsy".

No cóż, przejdźmy dalej - przełączyłem tryb wyświetlania kokpitu na dający znacznie większe pole widzenia (i znacznie mniej irytujący) i chwyciłem za joya (ForceFeedback - gdyż gra obsługuje ten standard; tyle tylko, że w iście szczątkowej formie). I... zbladłem po raz wtóry! Oto bowiem mój delikatny skręt zmienił się w brutalnie energiczny zawrót bojowy! W czym tkwi problem? Otóż programowa czułość manetki jest nazbyt wysoka. Co gorsza jednak, mimo suwaka w opcjach, teoretycznie odpowiadającego za tę wartość - nie sposób jej sensownie zmienić! Efektem takiego stanu jest alternatywa: albo latamy baaardzo delikatnie i nie nadążamy za niesamowicie (również nazbyt) szybkimi i zwrotnymi „talerzami", albo - grając normalnie i nadążając - nie trafiamy w te maleńkie cele. Tak nawiasem mówiąc: nie rozumiem również kwestii możliwości ciągu maszyn - tak naszych, jak i wroga. Wszystkie one bowiem potrafią zatrzymać się i osiągnąć prędkość maksymalną w przeciągu niewiarygodnie krótkiego odcinka czasu! Obcy zresztą skrzętnie tę zdolność wykorzystują - nie śmiem zatem polecić gry w jakikolwiek inny sposób niż za pomocą joya z przepustnicą!

I wreszcie ostatnia z palących kwestii walk - stosunek liczbowy stron. Otóż nie zdarzyło mi się, by przeciwników było więcej niż siedmiu! Co zaś się z tym wiąże: osiągnięcie stanu pięciu Lightningów obsadzonych doświadczonymi pilotami w czasie wykonywania misji wręcz gwarantuje zwycięstwo. Inna rzecz, że - jak wynika z powyższego - wywalczone praktycznie przez skrzydłowych. Słowem: model lotu i ogólne odczucie (KLIMAT) walki w niczym nie przypominają tego, którym mogli rozkoszować się miłośnicy gier tego pokroju chociażby w TIE Fighterze.

Smutne? Właśnie tak. Dlatego też, dla poprawienia nastrojów, od teraz będziemy wgryzać się w Interceptora od drugiej - tej pozytywnej - strony. Na szczęście również i w

tym przypadku jest o czym pisać! Kto wie - może nawet i więcej niż o negatywach? Co dziwne jednak, plusy skupiły się w znaczącej większości w warstwie gry, która... niewiele różni się od tej zawartej w „oryginale" - jedynce, czyli... w warstwie ogólnej, strategicznej! Co to oznacza? Ano tylko to, że - tradycyjnie (chwała bogom!) przyjdzie graczom zarządzać „majątkiem" X-Com w trakcie kolejnej z wojen przeciw Obcym. Tym razem jednak konflikt ma miejsce w przestrzeni kosmosu, a ściślej: w miejscu określanym mianem Granicy. Dodatkowo na pewno ciekawy jest fakt, że chronologicznie wydarzenia opowiadane w Interceptor („X-Com IV") stoją „nieco" wcześniej niż wcześniejsza (dla nas) „Apokalipsa".

Tym, co sprawiło, że ludzie ostatecznie opuścili swą małą planetę, było nadmierne jej eksploatowanie i coraz bardziej dotkliwy brak surowców. To właśnie w ich poszukiwaniu nasze wnuki wyruszyły w Kosmos i właśnie na Granicy natknęły się na nie, ale zarazem również - jakżeby inaczej - na starego, dwukrotnie odpartego już wroga: Obcych. A trzeba Wam wiedzieć, że znowu mają Oni niecne, naprawdę niecne

plany! Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak podjąć rzuconą zieloną łapą, gwoli ścisłości już po raz trzeci, rękawicę i wywalczyć swoje prawo do istnienia. Po raz trzeci do dyspozycji X-Com postawiony zostaje cały ziemski potencjał tak w sprzęcie, jak i w ludziach, znowu na konta organizacji zaczynają spływać wpłaty dokonywane w celu rozbudowy zaplecza i narzędzi działań. Różnice w stosunku do części poprzednich - mimo iż istnieją - nie są istotne: tak jak tam broniliśmy przed zakusami Obcych państw i związków państw na Ziemi, tak teraz bronić będziemy Korporacji w kosmosie. Tyle tylko, że tym razem nacisk położony został (nic dziwnego - w takich warunkach) na walkę w przestrzeni. Cała reszta natomiast to w zasadzie to samo - znowu różnią się szczegóły, gdy zamysł ogólny pozostaje bez zmian. Pozostały zatem tak badania naukowe (tu chybiony skądinąd pomysł ściągania danych z Ziemi), konieczność produkowania coraz to lepszych środków destrukcji (broń, systemy obronne, nowe modele statków), budowanie większej ilości (do ośmiu) baz i wyposażania ich w zaawansowane technologie... I - pozwolę sobie powtórzyć - na szczęście. To jest przecież kwintesencja całości, coś, co sprawia, że gra staje się czymś więcej niż tylko generatorem, podobnych w gruncie rzeczy do siebie, misji „w terenie"!

No, czas (a i miejsce na stronie się kończy) nagli! Dlatego też pora na ostateczną konkluzję. I tu - panika: aaaa, nie umiem tej gry ocenić! Wszystko bowiem wskazuje na to, że X-Com: Interceptor nie powinien być traktowany jako jedność. Z powodzeniem natomiast mógłby zostać rozbity na dwie, uzupełniające się wprawdzie, lecz jednak obce sobie części: strategiczną i symulacyjną. I dopiero wówczas w równym stopniu można by tak dowartościować tę pierwszą, jak „odwartościować" tę drugą. Dziwnym bowiem trafem generalnie pozytywy można zaliczyć do części stricte strategicznej (zarządzanie bazami i zasobami), negatywy zaś - do zręcznościowej (kosmiczna - również w metaforycznym ujęciu tego słowa - walka). Choć... z tym generalizowaniem... to może nie do końca. Istnieją bowiem elementy walki, które mogą się podobać (ot, chociażby filmy ukazujące Obcych w ich statkach; ich kompletnie niezrozumiałe racjonalnie, a zrozumiałe natomiast intuicyjnie przekazy; wygląd instalacji Obcych). Są i jednak również składowe ogólnego wizerunku gry, które podobać się wręcz nie mogą (przykładowo: problem wspomnianego downloadingu - miesiąc na przekaz to sporo...). Jaka cyfra zatem będzie najodpowiedniejsza dla zobrazowania poziomu tak formy, jak i treści X-Com: Interceptor? Sądzę, że najwłaściwsza jest szóstka. Ale z tą oceną kłóci się dusza zadeklarowanego X-Com-fila. Więc jednak - siedem. Ale zwróćcie uwagę - to opinia maniaka.

A tak swoją drogą - twórcy sagi X-Com najwyraźniej próbują wszelkich możliwych sposobów, by dotrzeć ze swymi zrealizowanymi ideami do jak najszerszego kręgu graczy, uszczęśliwiając maksymalną ich ilość. Były już strategie, jest symulator, będzie FPP. Co dalej? Nie wiem, marzy się jednak powrót do korzeni: może taka połączona 1-nka i 2-ka?. Oczywiście w lepszej formie, większa, bardziej skomplikowana... Znając jednak życie, bardziej prawdopodobne wydaje się coś na kształt Tom Clancy's Rainbow Six. ■

CD-ACTION

Producent: Microprose

Wymagania: P166, Windows95, 16MB, 3DFX

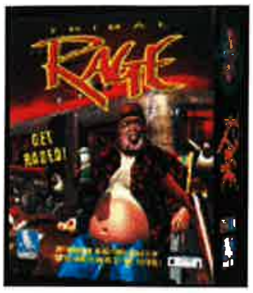
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: http://www.microprose.com

INFO

Tribal Rage

Zawody o przeżycie



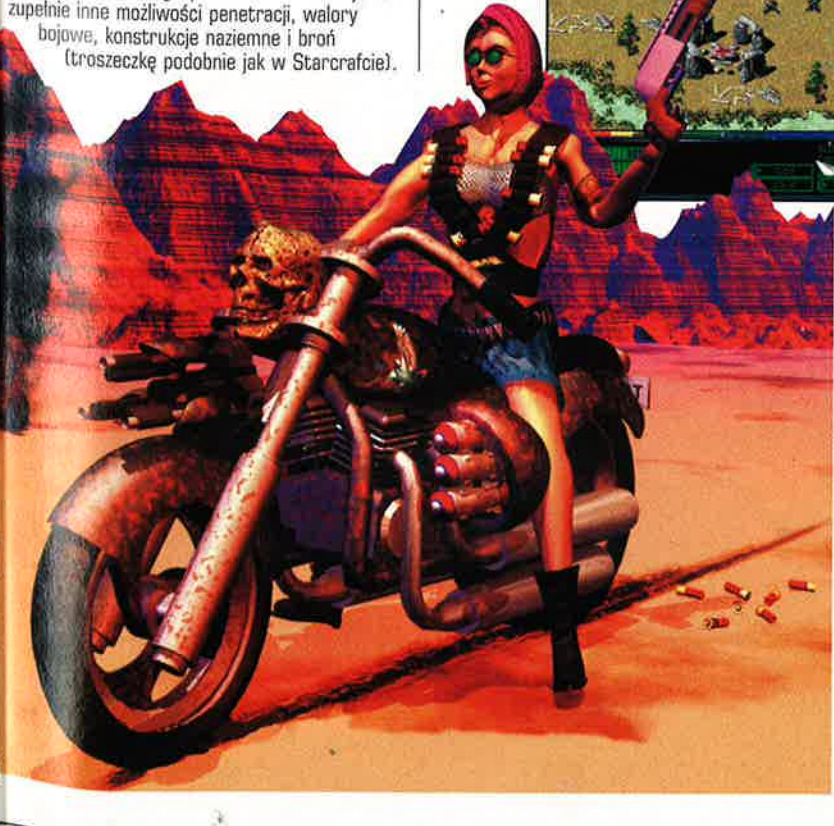
Jest rok 2030. Rok wojny, głodu i plag... Przeżyć na Ziemi mogą jedynie plemiona, które niczym starożytne koczownicze ludy przemierzają pustynne obszary, walczą o resztki zasobów naturalnych i ukrywają się przed potężniejszym przeciwnikiem. Ten świat już od dawna umiera: kolejne wojny, skażenie środowiska, przeludnienie spowodowały katastrofę ekologiczną, w wyniku której zmarły miliardy ludzi, a "błękitna planeta" stała się jałowym kawałkiem skały. Resztki ludzi toczyły ze sobą krwawe bitwy o panowanie nad tym przegranym światem...

CZARNY IWAN

Bikersi palą i grabią. Cyborgi kontynuują badania i niszczą wszystko wokół. Enforcers podtrzymują resztki prawa, pierwotni Amazons żyją z tego, co zabiorą pokonanym nieprzyjaciołom, Death Cultists swoimi potwornymi pojazdami taranują wszystko na swej drodze. Przyszłość maluje ciemne kolory zła, czasy, w których śmierć czyha na każdym kroku...

Tribal Rage ze stajni TALONSOFT opiera się na starym jak RTS-owy świat schemacie. Wydobywamy surowce, budujemy kolejne budowle i tony "mięsa armatniego", by pokazać wszystkim dookoła, kto tu rządzi. TR nie jest jednak kolejną grą wytłoczoną według tego samego, mocno już zużytego wzorca. Przede wszystkim zabawę rozpoczynamy od wyboru jednego z sześciu ugrupowań. Każda z nacji ma zupełnie inne możliwości penetracji, walory bojowe, konstrukcje naziemne i broń (troszeczkę podobnie jak w Starcrafcie). Cyborgi dysponują najlepszym zapleczem technicznym i najszybciej rozwijają nowe konstrukcje bojowe (są to w połowie ludzie, a w połowie sztuczne implanty). Bikersi pędzą przez pustynie na swoich motorach, są mało zdyscyplinowani, ale za to ich maszyny są bardzo szybkie. Z kolei Amazon to horda pierwotnych ludzi, którzy poruszają się i walczą na dinozaurach (a skąd ci one?!), natomiast Trailer Trash chcą po prostu żyć jak im się podoba i boleśnie przekonują do swojej filozofii każdego napotkanego gościa. Największy popłoch wśród plemion sieje jednak armia Death Cultists. Jej członkowie dysponują potężnymi, opancerzonymi ciężarówkami i furgonetkami, którymi niczym stado bawołów pędzą wszystko i wszystkich przed sobą.

Odpowiedni wybór o tyle jest istotny, że każda nacja wymaga zupełnie odmiennej strategii gry, którą musimy po prostu poznać, by wygrywać. Warto podkreślić, że istnieje wiele sposobów na pokonanie przeciwników. Misje są zróżnicowane i ciekawe, co nie zawsze się w RTS-ach zdarza. Warto ukończyć grę każdym plemieniem z osobna, rozgrywka na pewno nie będzie wyglądała tak samo, tym bardziej, że oddziały są odmienne nie tylko "graficznie", ale także pod względem sposobu swojego "zachowania". Zresztą nie tylko o zdobycie nowych terytoriów tutaj chodzi. Gra została tak pomyślana, że zagarnianie nowych ziem jest tylko połową sukcesu i na tym nasza misja nigdy się nie kończy. W każdej chwili możemy spodziewać się na zdobytych i zajętych terytoriach wrogich gangów, które będą atakowały całymi grupami, aż do totalnego zwycięstwa. Nie wystarczy więc umieścić w danym rejonie kilku żołnierzy i spokojnie prowadzić kolejne kampanie. Po wygranej bitwie należy się ufortyfikować, ustanowić odpowiednio liczebne patrole, przygotować i wyćwiczyć kolejne oddziały, co wymaga czasu i odpowiedniego zaplecza, które też musimy rozbudowywać. Tribal Rage jest więc "strategią czasu rzeczywistego", ale zarazem interesującą grą taktyczną, gdzie niewielki błąd może spowodować katastrofę i niechybną porażkę. Zarazem zmusza gracza do dokładnego zaplanowania ofensywy, która w innym wypadku po prostu się nie powiedzie.



W menu gry możemy wybrać pojedyncze misje lub kampanie. Ta druga opcja pozwoli nam jednak zderzyć się z wszystkimi ugrupowaniami występującymi w grze. Co ciekawe, zdarza się nawet, że przeciwnicy zawierają krótkotrwałe przymierza i atakują w tym samym czasie wspólnego wroga. Mimo że gra nie należy do najłatwiejszych, średnio rozgarnięty 14-latek (bez obrazy!) powinien sobie z nią poradzić. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest natomiast umieszczenie na płytce edytora gry i jednostek. Przygotowanie własnej misji za jego pomocą jest dziecinnie proste, a możliwość samodzielnego zdefiniowania parametrów żołnierzy i miejsca akcji daje sporo satysfakcji.

Grafika w hi-res, wyraźne, duże jednostki i interesujące, "realne" mapy są na pewno dużym atutem Tribal Rage. Podobne wrażenia miałem kiedyś grając w Dark Colony, różnica polega jednak na tym, że w TR nie ma podziału na noc i dzień - a szkoda. Kolejnym plusem TR jest muzyka, która we właściwy sposób kształtuje atmosferę zabawy; wprawdzie mogłoby być w niej nieco więcej mocnych, dramatycznych uderzeń (przede wszystkim podczas bitwy), ale zdaje się, że nie można mieć wszystkiego naraz:).

Tribal Rage opiera się na znanym i wypróbowanym pomyśle zniszczonego świata przyszłości (podobne klimaty towarzyszyły nam m.in. w Fallout), jednak dzięki kilku nowatorskim, świeżym pomysłom, gra jest bardzo interesująca i naprawdę ciężko od niej się oderwać. TALONSOFT pójdzie zapewne za ciosem i niedługo zaprezentuje graczom kolejną wersję Tribal Rage. Jak na razie o ich pracy można mówić w samych superlatywach i to jest chyba najlepsze... ■

Plusy:
- wprowadzenie do gry sześciu naprawdę odmiennych nacji
- potworna grywalność uniemożliwiająca oderwanie się od kompka
- interesująca grafika

Minusy:
- nieco zbyt stonowana muzyka
- niezbyt interesujące animacje wybuchów

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Talonsoft/Empire

Wymagania: P 90 16 MB RAM Windows 95 CD ROM x 8

Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390

Internet: http://www.talonsoft.com

INFO

Fading Footstep

Wilczy szaniec

Symulatory kojarzą nam się zazwyczaj z grami imitującymi prawdziwe wrażenia w kokpicie samolotu lub samochodu, od biedy można również za takowe uznać i gry sportowe. Co byście jednak powiedzieli na symulację watahy wilków?!

INQUISITOR

Właśnie taka nietypowa produkcja powstała ze współpracy Defenders of Wildlife i Advanced Productions. Defenders of Wildlife jest organizacją na wzór Greenpeace, prowadzącą działania na szeroką skalę, dotyczące zagrożonych gatunków zwierząt. Główna siedziba DoW, które istnieje od 1947 roku znajduje się w Cooke City w Montanie, natomiast swoje akcje organizacja przeprowadza przede wszystkim na obszarze Yellowstone National Park, gdzie znajduje się również unikalna na skalę światową hodowla dzikich wilków. To właśnie im poświęcony jest ten specyficzny „symulator", który ma za zadanie dotrzeć do młodzieży i pobudzić w nich świadomość ekologiczną oraz zainteresowanie zagrożonymi gatunkami zwierząt.

U dołu:
Skoro człowiek człowiekowi wilkiem to czym wilk wilkowi?

Sam program składa się z dwóch zasadniczych części. Pierwszą z nich jest almanach zawierający szereg bardzo interesujących danych dotyczących wilków. Począwszy od dokładnego opisu rodziny, w której znajduje się ten drapieżca (pies, kojot, szakal, dingo), poprzez dokładne informacje na temat sposobu rozmnażania się, zachowania, warunków fizycznych, metod polowania (wilki żyją w stanie dzikim ok. 10-12 lat, ciąża trwa 60 dni, zdarzają się osobniki nawet dwumetrowe i ważące do 80 kg!), aż do historii ich wyniszczania przez człowieka i danych o obecnej liczebności na świecie. Wiedza ta została posegregowana alfabetycznie, ale dziwi jednak brak indeksu. Informacji jest naprawdę sporo i ręczne wyszukiwanie danego tematu staje się dość uciążliwe. Dodatkowo na płytce znajduje się również kilkadziesiąt klipów filmowych, na które składają się przede wszystkim sfilmowane, charakterystyczne zachowania wilków w ich naturalnym środowisku, jak również wywiady ze światowej klasy specjalistami.

Drugą część programu stanowi symulator. Jest to jedna z oryginalniejszych produkcji, jakie miałem ostatnio przyjemność widzieć i testować. Po uruchomieniu aplikacji pojawi się specjalne okno, w którym wybierzemy członków stada. Trudno zdecydować, która morda jest ładniejsza, ale nie to jest najistotniejsze. Przede wszystkim musimy tak dobrać członków stada, żeby zwierzęta mogły bez problemu ze sobą koegzystować. W programie uproszono nieco tę relację, a gracz musi jedynie pilnować, aby np. wataha miała tylko jedną „alfę", to jest najsilniejszego wilka, przywódcę. Kiedy już stado „będzie gotowe", pozostaje nam zdecydować się, czy chcemy grać w misji pojedynczej, czy kampanii. Niezależnie od wyboru pojawimy się po chwili na trawiastej równinie. Wcielamy się wówczas w skórę przywódcy i to od nas zależy przetrwanie stada. Na pulpicie gry znajduje się kilka paneli. Przede wszystkim dwa okna z symbolicznymi znakami obrazującymi taktykę ataku lub ucieczki. Jeżeli na horyzoncie pojawi się zwierzyna, w zależności od sytuacji, ukształtowania terenu, musimy zdecydować, jak ją podejść. Nie wystarczy bowiem rzucić się np. na jelenia i liczyć na lut szczęścia. Jeżeli atak się nie uda, zmarnujemy cenną energię i zginiemy... Konieczne jest więc podejście zwierzyny i właściwe rozlokowanie członków stada. Jest z tym sporo zabawy, a zarazem można się wiele dowiedzieć o sposobie zachowania i polowania wilków. W grze znajduje się kilka rodzajów zwierzyny łownej, poczynając od zajęcy, poprzez jelenie i inne kopytne aż do... niedźwiedzi! Tego ostatniego zwierza nie da się jednak upolować. Jest tak silny, że walka z nim może skończyć się tylko w jeden sposób. Jeżeli nie zastosujemy strategii defensywnej, na pewno dogoni stado i je rozbije. Jest tu jednak pewna nieścisłość. Zaatakowany niedźwiedź rzeczywiście wściekle się broni, ale nie zanotowano, aby nie niepokojony, sam z siebie atakował watahę wilków! Mimo wszystko to nie niedźwiedź jest najniebezpieczniejszym przeciwnikiem. Niekiedy wataha musi przedostać się przez tereny zamieszkałe przez człowieka, by wejść na obszar, gdzie znajduje się zwierzyna łowna. Po drodze może nawet zabić krowę lub kurę, ale jeżeli spotka człowieka... zazwyczaj kończy się to dla naszego stada tragicznie, a my musimy rozpoczynać grę od początku. Na szczęście na panelu gry znajduje się również coś jakby radar, który symbolizuje wilczy zmysł powonienia. Dodatkowo jest również kompas, a pod przyciskiem TAB mamy cały czas mapę lokacji. Jeżeli więc „poczujemy człowieka", zawsze zdążymy się ewakuować, chyba że ... nie można! Oprócz okna akcji należy także cały czas kontrolować poziom czterech wskaźników symbolizujących zmęczenie przewodnika, głód itd.; powyżej tych danych są jeszcze dwa okienka, w których znajdują się punkty zdobyte za pokonanie kolejnych przeciwników, oraz ilość złowionej zwierzyny. Co pewien czas stado musi również wracać do nor, by odpocząć. Cel gry jest prosty. Musimy po prostu przeżyć i zapewnić byt stadu. Gdy się to uda, będzie się ono rozwijać i przetrwa...

Gra obsługuje akcelerator graficzny, dzięki czemu możliwe są takie efekty jak rozmycie tekstur i mgła. Mimo wszystko wygląd wilków pozostawia nieco do życzenia. Są one po prostu za bardzo klockowate i poruszają się nienaturalnie. Scenerie z kolei są nieco zbyt puste, można odnieść wrażenie, że wilki żyją tylko na stepie. Dodatkowo niezbyt popisano się, jeżeli chodzi o optymalizację obsługi akceleratora w wypadku bitmapowych fragmentów scenerii. Każde drzewko wygląda jakby ktoś niedokładnie wyciął je z papieru. Nie jest to najszczęśliwszy widok i odbiera realności grze. Poza tymi, dość istotnymi niedoróbkami, nie ma tu większych błędów. Zabawa jest nawet dość wciągająca, a przede wszystkim pozwala uzmysłowić sobie jak trudno jest przeżyć dużym drapieżnikom. Zdaje się, że o taki efekt chodziło właśnie ludziom z Defenders of Wildlife. Jeżeli tak, to na pewno osiągnęli swój cel...

Plusy:
- Encyklopedyczny charakter
- Oryginalność!
- Dużo interesujących filmów

Minusy:
- Zbyt ubogie scenerie
- Słaba optymalizacja 3Dfx
Niedopracowane „modele" wilków

Ocena: 6

CD-ACTION INFO

Producent: Defenders of Wildlife & Advanced Productions

Wymagania: P90 16 MB, Windows 95, SVGA, karta muzyczna, CDx4

Dystrybutor: Defenders of Wildlife & Advanced Productions

Internet: http://www.defenders.org

UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na okładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok). Komplet kuponów (5+1) wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o. 58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

CD-ACTION COMPUTER GAMES collection

Air warrior II

The 6 Battles of Hannibal

Planetary raiders

Battle zone

zeszyty 60 kart.

zeszyty 32 kart.

V-RALLY

STEEL PANTHERS

zeszyty 80 kart.

CD-ACTION

Strzegom Unipap

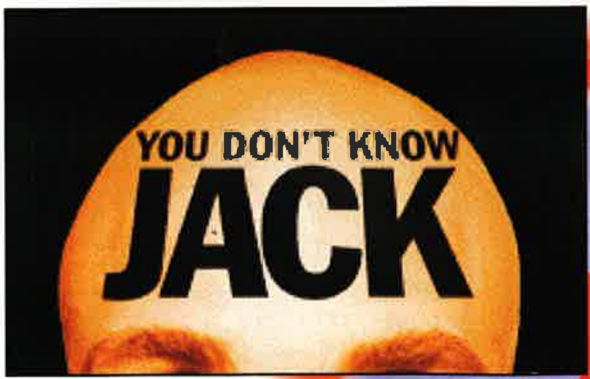
You Don't Know Jack

TeleDurniej?

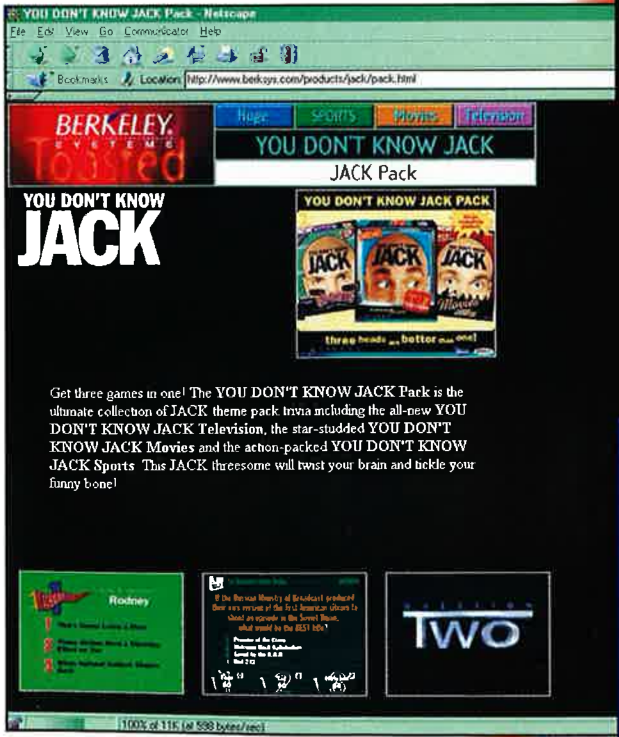
Witamy na przedstawieniu, o którym z całą pewnością można powiedzieć jedno: zawsze obawiałeś się możliwości jego zaistnienia!

GEM.INI

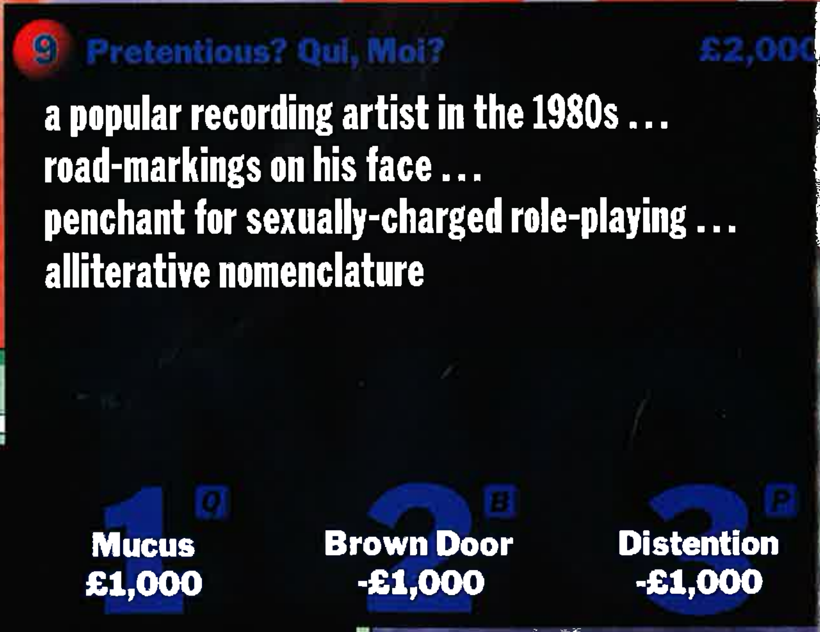
Hm, co wy na to? Brzmi niezwykle groźnie, nieprawdaż? A to przecież "jedynie" hasło reklamowe. Hasło przypisane do programu TV pod tytułem You Don't Know Jack. Brzmi znajomo? Ano pewnie że tak - przynajmniej dla niektórych. Lecz nic w tym dziwnego: wprawdzie teleturniej (quiz, TRIVIA) o tej właśnie nazwie, prowadzony przez, nooo kontrowersyjnego komika brytyjskiego - Jacka Cake'a - szturmem podbił serca Amerykanów, po czym, czując poparcie (i oddechy na plecach) wielbicieli, udał się na Wyspy Brytyjskie, ale... cóż: w Polsce nie wydaje się popularny. Bariera językowa, i chyba również kulturowa, okazuje się nie do przebicia. Czy automatycznie oznacza to jednak, że ów "szoł" zza byłej żelaznej kurtyny, jak i recenzowana obecnie komputerowa wersja (nota bene: już któraś z kolei) tegoż arcyciekawego, a jak twierdzą sami jego twórcy (w podtytule) również i irytującego, programu, nie może odnaleźć się w naszych "swojskich" warunkach? Cóż... Zobaczymy.



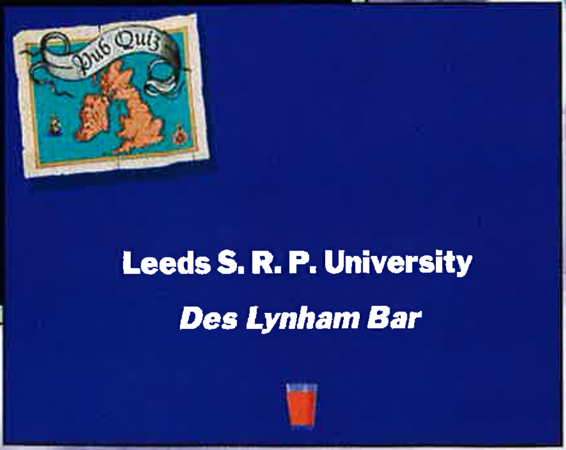
U góry:
Teraz, przynajmniej wiadomo, skąd się biorą jajogłowi!



Dlaczego jednak "arcyciekawego"? Faktyczny stan rzeczy świetnie oddaje zdanie zaczerpnięte wprost z boxu programu: "You Don't Know Jack jest jedynym quizem, gdzie kultura elit i kultura masowa zderzają się bez przerwy". To chyba coś wyjaśnia? Zresztą - za moment wrócimy do tego... Dlaczego jednak również "irytującego"?! Hmm, na to akurat każdy z grających (bądź oglądających, choć to nie to samo) powinien odpowiedzieć - i zwykle to czyni - sobie sam. Podobno na ów stan ducha ma wpływ sam gospodarz - prześmiewca, nie okazujący szacunku dla nikogo, kto okaże swą niewiedzę. "(Jack Cake) is unprofessional, uncontrolled and very unkind" - mówi V. Reeves. Inni mawiają z kolei, że to sam ogólny zamysł trivii - ciągła akcja - publiczność (i reklamodawcy) nie mogą się nudzić ani przez moment; że to właśnie ta "jazda na max", owo iście szalone tempo szarga nerwy. Wreszcie (to tak dla uzyskania pełnego spektrum powodów) przyczyną są... same pytania. Pytania wymagające nie tylko wiedzy (bardzo, bardzo "rozstrzelonej" - konieczna jest znajomość zarówno faktów historycznych, jak i tych związanych z muzyką rozrywkową czy bohaterami kreskówek), ale i przede wszystkim umiejętności logicznego myślenia. Z tym też wiąże się następująca kwestia: niektórzy z ludzi nie mogą znieść tego, że okazali się - wbrew własnemu, bezpiecznemu dla psychiki mniemaniu - nie dość dobrzy... Choć, szczerze mówiąc, osobiście czułem się nie tyle zirytowany, co



zdezorientowany, tak było na samym początku, a później po prostu zacząłem się męczyć nad (jak dla mnie) dynamicznym tempem prowadzenia programu. Ale co może właśnie o to chodzi?



Właśnie: o co w tym chodzi? Hm, zacznijmy może od samego pojęcia "trivia", jak mniemam, kojarzonego przez niektórych wiernych "zjadaczy" najrozmaitszych teleturniejów. Te tajemnicze trivia to nic innego jak nasz - zmodyfikowany oczywiście - quiz. Krótko mówiąc: gracz wybiera jedną z trzech proponowanych kategorii, otrzymuje pytanie (tu - jedno

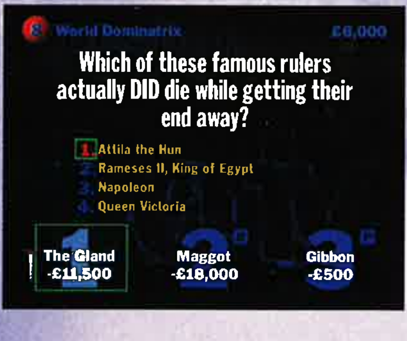
z 800) i - zazwyczaj w czasie 10 sekund - musi wybrać jedną z czterech możliwych odpowiedzi. Za wybór prawidłowej otrzymuje określoną ilość kasy, w przypadku błędnej - traci tyleż samo, co mógł zyskać.

Co więcej? Rozgrywka toczona może być (tak w rzeczywistości, jak i na komputerze) maksymalnie przez trzy osoby naraz, ale, na szczęście, w przypadku, gdy stajemy w szranki samotnie, nie dodawany jest żaden "niezbędny dla dobrej zabawy" przeciwnik komputerowy. Ale jak w takim razie można się w TO bawić? Bez obaw - Jack Cake (a dokładniej: wcielający się weń Paul Kaye) "zaopiekuje się" nami z takim zapałem, że na nudę po prostu nie będzie czasu! No ale... W wypadku gry kilku osób, reguły zabawy (tam gdzie zaczynają się pieniądze, kończy się zabawa!) dopuszczają "kopanie dołków" pod przeciwnikami. Każdy z graczy może przyśrubować innego z uczestników... śrubą! Poważnie! Wówczas ów "przyśrubowany" (w języku polskim raczej: "przyszpilony") zmuszony jest odpowiedzieć na pytanie, które zadane było "śrubującemu". Ale jeżeli okaże się, że "przyszpilony" dał sobie radę z pytaniem - on zyskuje. Traci natomiast - dokładnie tyle samo - "szpiler"!

No i świetnie. Nie na samych pytaniach jednak kończy się turniej. Od czasu do czasu spomiędzy nich "wyśliźnie się" bowiem któraś z uatrakcyjniających show gier. Może więc zdarzyć się, że po wybraniu kategorii zostaniemy zmuszeni do przyporządkowania (DISorDAT) do określonych grup siedmiu jakichś tam rzeczowników. Przykład? Ależ proszę: określ, czy dane wyrażenie jest nazwą planety z uniwersum Star Wars, czy też raczej... imieniem nordyckiego boga. Niespodzianką może być również konieczność rozegrania gierki określanej mianem Gibberish Question. Tu mała osobista dygresja: ten rodzaj zabawy sprawił mi najwięcej kłopotów - dokańczanie rymowanych (bądź po prostu popularnych... tam, nie tu!) zwrotów wymaga bowiem nie tylko znajomości angielskiego, ale i czynnego udziału w doświadczaniu tamtejszej kultury. Ostatnią (tak chronologicznie, jak i rzeczywiście) konkurencją jest tzw. Jack Attack. Polega ona na konieczności dostosowania (na podstawie podanej, niejasnej zresztą wskazówki) szybko przesuwających się słów do aktualnego hasła. Słowem - Jack Attack jest konkurencją, która

potrafi niesamowicie wręcz zmienić klarowną poprzednio (wydawałoby się) sytuację w rankingu. No, to tyle o samym wnętrzu You Don't Know Jack!

Co zaś "na zewnątrz"? Ano: fenomenalnie oddana atmosfera studia, w którym rozgrywa się show ("brzmienia" ostatnich sześćdziesięciu sekund przed programem, w trakcie których deklarujemy ilość graczy, imiona, rodzaj gry - 7, 21 pytań - słuchałem kilkukrotnie, ciągle z taką samą przyjemnością; ten "wetes, kobiecy głos ogłaszający uciekające bezpowrotnie dziesiątki sekund, ostateczne obliczenie, nakaz wygaszenia zbędnych świateł, życzenia powodzenia dla Jacka... Rewelacja!). Dobre, często nawet świetne kwestie, doskonała oprawa dźwiękowa - 20 godzin niepowtarzalnego "hałasu" - turnieju (śpiewy, wrzaski publiczności no i przede wszystkim:



wręcz niewiarygodny Paul Kaye - zmieniający głosy i akcenty, przez moment poważny, a następnie zabawny do bólu... - no, jest po prostu najlepszy!), niewielkie wymagania sprzętowe (no cóż - grafika to przecież jedynie świetnie wykonany, animowany... tekst), wieloplatformowość (PC: Okna 3.1x lub 95, Macintosh), szybka gra, dwadzieścia trzy nagrody i... kto wie co tu się jeszcze może zdarzyć...

Dlatego też zamiast się nad tym zastanawiać - po prostu wciśnij brzęczyk, odpowiedz na pytanie, zgarnij kasę! A przede wszystkim: baw

się dobrze! Choć szczerze mówiąc - nie wierzę, że u nas program ten stanie się czymś więcej niż tylko ciekawostką...

Ps. Co do oceny, wynikła ona z prostego działania: 8/10 dla ludzi znających bardzo dobrze język angielski i amerykańską pop-kulturę, 2/10 dla pozostałych. Średnia - jak łatwo policzyć - ■

Plusy:
- klimat
- dźwięk
- facet prowadzący show

Minusy:
- doskonała znajomość angielskiego required
- może doprowadzić do bólu głowy

Ocena: 5

Producent: Jellyvision

Wymagania: 33MHz 486DX, CD-ROM x2, 8MB RAM, Win 3.1x/95, karta dźwięk.

Dystrybutor: Take2

Internet: http://www.bmginteractive.com

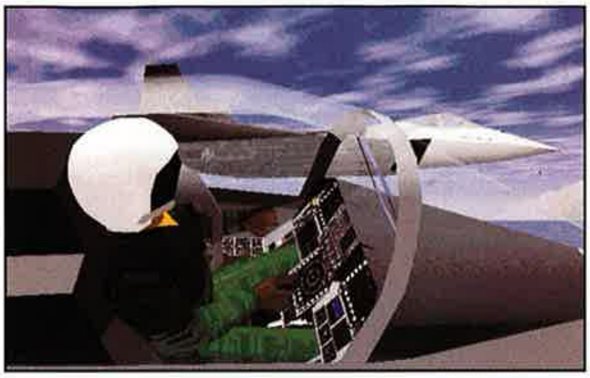
INFO

Jetfighter: Full Burn

Pełny ciąg

Tytuł Jetfighter kojarzony jest przez graczy bardzo różnie. Jedni widzą w nim synonim dobrej, mimo że (a może właśnie dlatego...) zupełnie niezobowiązującej zabawy. Inni natomiast - ci z dumą ogłaszający się "wielbicielami REALNEJ symulacji" - ciskają w Jeta gromy i bez mała plują weń jadem. Jak łatwo wywnioskować, również i recenzje Jetfighterów (poprzednich i obecnego) zamieszczane w najrozmaitszych publikacjach dotyczących gier cechuje spory rozrzut "nastroju" - od spazmów zachwytu po miażdżące krytyki - wszystko w zależności od tego, w czyje (ideowo) łapki wpadł recenzowany produkt.

GEM.INI



I właściwie dobrze, że tak jest - istnieje przecież podobno coś, co określa się mianem wolności słowa i wypowiedzi, ale... No właśnie - problem obiektywności recenzji. Właśnie z tego to powodu uznałem, że już na wstępie, dla zupełnej jasności, wypada poinformować wszystkich czytających te słowa co do orientacji zajmowanej przez autora opisu, czyli - innymi słowy - mojego "umiejscowienia" na osi "symualcja-zręcznościówka". Ja zaś w tym przypadku odnajduję się gdzieś pośrodku...

Choć przyznać muszę, że pierwsze odczucia z kontaktu z Jetfighter: Full Burn (następcą wydanego blisko dwa lata temu i wysoko ocenianego Jetfighter III), a ściślej - z samą istotą tej giery, czyli z wykonywaniem misji bojowych (prościej: lataniem), dalekie były od pozytywnych! Nie skłamię mówiąc, że nie spodobał mi się ani uproszczony model lotu, ani sposób rozgrywania walk (ot, ciągoty symulacyjne), nie wspominając nawet o oprawie graficznej i - o zgrozo! - dźwiękowej. Tak nawiasem mówiąc, w kwestii tej pierwszej śmiem twierdzić, że od czasu ostatniego Jetfightera NIE zmienione zostało NIC. Ale... Ale już po chwili zdałem sobie sprawę z tego, że to ułatwione latanie i strzelanie zaczyna mi się podobać! Oczywiście co pewien czas zżymałem się straszliwie, dodam: z różnych powodów, o których będzie jeszcze mowa (ach, te harmonijne zgrzyty zębów...), ale w gruncie rzeczy owe "niesmaczki" miały tylko niewielki wpływ na zabawę (uwaga: podkreślam to słowo!). To wydało mi się dziwne nawet dla mnie samego, bowiem zawsze wydawało mi się, że jakość tkwi w szczegółach... Być może po prostu twórcom udało się jakoś strawnie pogodzić przeciwstawne tendencje: mamy satysfakcję z opanowania złożoności (wbrew pozorom całkiem sporej) gry; oraz zadowolenie płynące wartką strużką z prostoty i związanego z tym całkowitego skoncentrowania się na samej istocie zabawy. Zresztą - nieistotne. Ważne jest jedynie, że ten akurat produkt ma w sobie coś, co przyciągnie również i maniaka symulacji!

U góry:
Ogólem jest nieźle. Problem w tym, że mogło być lepiej.

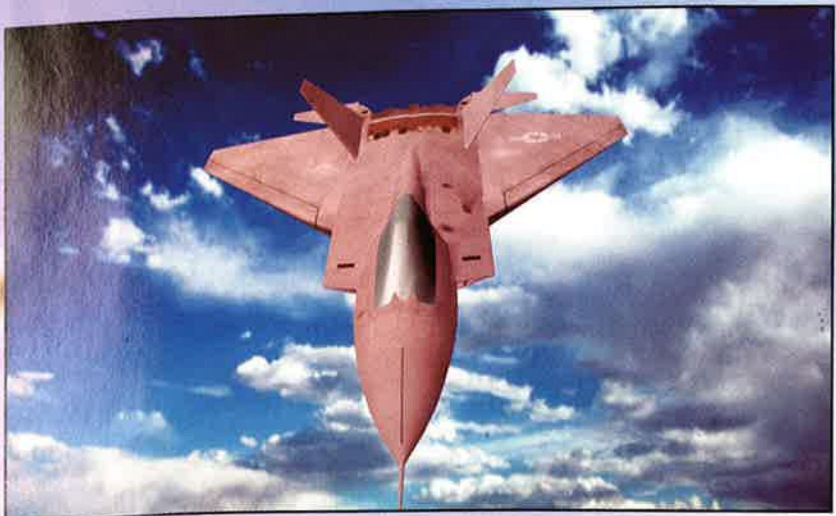
Zacznijmy zatem od tego, co może (i powinno) się podobać. Tak więc: po pierwsze - fabuła (i nieodłącznie związany z nią klimat). Nieoczekiwane, nieprawdaż? Ale tak to właśnie jest. Otóż, jak chcą tego autorzy, kryzys w Rosji w niedługiej przyszłości doprowadzi do konfliktu tego państwa z Norwegią. Casus belli stanowić będą w tym przypadku ogromne złoże ropy, odnalezione przez Norwegów gdzieś na Morzu Barentsa. Problem jednak w tym, że mimo iż ów skarb jest norweski, są to ziemie (wody? ach! - tereny), które "od zawsze" leżały w strefie wpływów Moskwy. A jako że kryzys w byłym mocarstwie zaczyna przybierać maskę powszechnego głodu, dowódca sił rosyjskich stacjonujących w samym centrum tego ekonomicznego cudu postanawia przyłączyć do "matuszki" roponośne skrawki morza i tym samym uratować swoją "rodinę" (wbrew pozorom: ojczyznę :)) od kompletnej i co więcej - nieuniknionej zguby. Atak, który zarządza wbrew woli prezydenta (ba! - kompletnie nie zaprzątając sobie głowy informowaniem go o swym zamiarze) ma jednak groźne skutki. Oto bowiem, na wniosek pani premier Norwegii do wojny - w imię sprzeciwu wobec jawnego pogwałcenia praw międzynarodowych - włącza się NATO "w osobie" USA. Jak zwykle zresztą...

No i świetnie. Mamy już konflikt, co jednak z nami, graczami? Po której to ze stron przyjdzie nam latać?! Ano właśnie - tu niespodzianka: po obydwu! A tak! Możemy pofruwać najpierw po jednej, a następnie (nawet tym samym pilotem, hmm...) - po drugiej stronie frontu. Oczywiście z decyzją tą wiąże się konieczność "przypisania" nas do określonych "wehikułów", którymi gromić będziemy najeźdźców (bądź "tych-wtrącających-się-w-nie-do-końca-własne-sprawy"). Po stronie "politycznie poprawnej" będą to F/A-18 oraz (po pewnym czasie) F-22N; po rosyjskiej zaś (pilot

Rosjanin, w którego wcielamy się w Full Burn jest dużo bardziej sympatyczny; Amerykanin to leszcz barowy): tajemnicze "wunderwaffe" - stealth - MiG 42! (czyżby 2x21?). Wybór determinuje też miejsca, z których/w których zmuszeni będziemy startować/lądować (u R. - z tradycyjnych płyt; u A. - z lotniskowca). A poza tym... nic więcej. Reszta to to samo. Do tego stopnia, że nawet rosyjski instruktor w trakcie misji treningowych mówi "zalokuj Mavericka"! :(. Cóż - niby tylko szczegół, ale to w nich przecież tkwi diabeł, czyli jakość produktu...

Co dalej z "podobaniem się"? Wciąż nietypowo bowiem... godne odnotowania przy plusach wydaje się (prócz fabuły i klimatu) podobieństwo do... Black Dahlii. I nie mówię tu nawet o aktorach, choć nie ukrywam - ucieszyłem się na widok Detektywa Meryło jako rosyjskiego mechanika; czy sposobie, w jaki zmieniają się lokacje (ten sam engine), ale o zupełnie już przejrzystych wskazówkach w stylu stojącego w mesie lotniskowca automatu do gry - TEJ gry. Znacznie istotniejsze jest jednak

to, że ów wspomniany już "daliowski" ruch między lotniskowymi lokacjami nadaje wydarzeniom, w jakich - chcąc nie chcąc - bierzemy udział cudownego posmaku autentyczności. Podobną zresztą funkcję spełniają filmy (blee! - z przeplotem!) z odpraw, scenki "z życia wzięte", odpowiednie do sytuacji dzienniki telewizyjne czy wreszcie - the last but



not least - wyraźne opory moralne naszych herosów, które, nota bene, mogą niejedno w obliczu wojny zmienić...

No dobrze. Co jednak nie podobało mi się w ogóle? ...Nie, nie tak - co podobało mi się mniej? Jeszcze inaczej: co można było zrobić lepiej? Ano - niestety - to, co powinno stanowić oczko w głowie ludzi mieniących się twórcami symulatorów: lot i walka. Taaak. Piszę "mniej", gdyż ogólnie (no cóż) jest nieźle. Płynna grafika 3D, cudowne, naprawdę cudowne niebo (wielowarstwowe, przesuwające się chmury), zmiany pór dnia i związanego z tym oświetlenia, wirtualny kokpit (klawisz "V" i ruchy joy'em), efekty przeciążeń i oślepień, ciągnące się w ślad za odpalonymi rakietami smugi gazów, dynamicznie przesuwający się pod nisko lecącym samolotem teren, wśród górek i dolinek którego od czasu do czasu mignie jakaś budowla, skądś posypią się strzały, da się dostrzec platforma wiertnicza... Wszystko to może się podobać. ALE. No właśnie, znowu "ale". Jednak cóż począć, jeśli ów trójwymiarowy teren razi swą niesamowitą wręcz monotonią, jeśli wody - jeziora i rzeki - wyglądają jak poskładane z gotowych elementów? Zresztą również i wychwalany na stronie WWW Take 2 model lotu nie jest tym, co chciałbym w symulatorze (chociażby nawet o posmaku zręcznościowym) widzieć. Oo, weźmy na przykład turbulencje - dziwne, ale samolocikiem "buja" jedynie w przód i tył; idealna równowaga skrzydeł nie zostaje naruszona ani na moment...

No, czas zacisnąć zęby i napisać o tym, o czym nie chce się pisać... O walce. Zacznijmy od tego, że przy celowaniu ustawionym na "easy" nie ma sensu grać: 9 potwierdzonych strąceń w misji to przesada, nawet jak na "Bohaterskich-Amerykanów-w-Ich-Cudownych-Maszynach".

Brak w tym sensu również dlatego, że i widowiskowość uszkodzeń wrażych wehikułów przedstawia wiele do życzenia: confirmed hit równa się malemu wybuszkowi i... spirali dymu ciągnącej się za spadającym samolotem. Wróćmy jeszcze na moment do owych dziewięciu zestrzeleń: tak heroiczne czyny udają się z dwóch powodów: po pierwsze - wrogie rakiety (naprowadzane radarowo i cieplnie) gubią namiar zawsze po wystrzeleniu wabików bądź flar (odpowiednio) - nawet bez konieczności wykonywania uników. To jednak działa w dwie strony - zdarzało się bowiem, że mając przeciwnika na widelcu, wystrzeliwałem w niego dwa ARAAM'y i... haniebnie pudłowałem. Cóż, niby nic, jednak kiedy po jego zawrocie, a mojej pętli, znowu miałem go przed sobą (dysponując zarazem przewagą prędkości), znowu odpalałem dwa i... znowu bez satysfakcjonujących mnie skutków - zniechęcony wciskałem pauzę i klnąc namiętnie, z wolna dochodziłem do siebie. (A tak nawiasem mówiąc: tę "łatwą dziewiątkę" "ustrzelałem" oczywiście z działka.) Z drugiej jednak strony - czasem zdarzają się trafienia, które wręcz nie mają szans powodzenia. Dobrze to (urozmaicenie) czy źle (kompletne "rozminięcie się" z realizmem - choć kto tak naprawdę wie, jak tam w górze podczas walki jest...) - do tej pory nie zdążyłem zdecydować. Aha, jeszcze jedno - tak przeciwników, jak i ciebie (drugi gracz) zdejmuje z nieba jedna precyzyjna rakieta! To plus.

I wreszcie (tu wracamy do wyliczania wad): cieniutka AI, zarówno wrogów (to zrozumiałe - dziewięć do jednego to stosunek, w jakim - chociażby z czystej przyzwoitości - nie powinno się "przerżnąć"), jak i "naszych"! Tak tak, podobnie "wysokim" wskaźnikiem IQ cechują się sprzymierzeńcy. Są "zakuci" do tego stopnia, że w trakcie wykonywania jednej z misji wpadłem bez mała w furię, odczytując komunikat "wingman crashed into ground" i - niedługo później - uwaga! - "AVACS ...i dalej to samo". Skrzydłowy - to jeszcze daje się zrozumieć. Być może nie potrafił prześlizgiwać się na wysokości kilkunastu metrów nad powierzchnią ziemi, jak jego dowodzący (czyli - nie chwaląc się - ja). Ale co - u licha ciężkiego - stało się z "samolocikiem", który normalnie rezyduje w okolicach stratosfery?! Trafił na górę wyższą od K-1 czy co?! Bogowie jeno (twórcy?) raczą wiedzieć... Być może potrafiliby oni rzucić

U góry:
Odprawa bohaterskich A.

również nieco światła na inne interesujące mnie zagadnienie. Otóż: dlaczego nie działa opelotka? Tj. trafienia bowiem wprawdzie wstrząsają samolotem, jednak poważniejszych efektów ani widu, ani słychu.

Mawia się, że niedaleko pada jabłko od jabłoni. Równie niedaleko odleciał Jetfighter: Full Burn od Jetfightera III..., ale i jednocześnie (na szczęście) od przygodówek Take 2. Słowem: mamy wspaniały pomysł na fabułę, ciekawie prowadzoną narrację (wydarzenia "popychające" całą tę wojenkę do przodu) oraz KLIMAT, ale też - z drugiej strony - rozwiązania czysto techniczne, które kompletnie do poziomu opowiadanej historii nie pasują. Cóż, wychodzi na to, że chłopaki z Mission Studios nie uczą się na własnych błędach... Albo, po prostu, zapomniało się im, że kto nie idzie naprzód, ten się cofa.
P.S. Dajcie się zestrzelić! Choć raz! Bail-out i późniejszy lot w kierunku ziemi są rewelacyjne - widok z "wewnątrz" skoczka: to ci dopiero symulator! ;) ■

DEMO NA CD 9/98 CD-ACTION

Plusy:
- fabuła (klimat)
- 2 kampanie
- 3 samoloty (w tym "niewidzialny" - tak dosłownie, jak w przenośni - MIG-42)
- multiplayer
- lata się całkiem, całkiem...

Minusy:
- podstarzała grafika
- niektóre z elementów składających się na ogólnie pojętą realność walki

Ocena: 6

CD-ACTION	**Producent:** Mission Studios / Take 2 Interactive
Wymagania: P 133, 16 Mb RAM, CD-ROM x 4, DOS 5.0 lub wyższy, SVGA VESA	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.take2europe.com/

INFO

Abyss of Pandemonium

Zaraza, Otchłań i w dodatku Pandemonium!

Wydawać by się mogło, że w dziedzinie o tak niesamowitym tempie rozwoju, jak nasza ukochana komputerowa rozrywka (pamiętacie porównanie do branży samochodowej, jakie przytoczył kilka dobrych miesięcy temu we wstępniaku nasz Vice-Naczelny?...) nie może być miejsca na sentymenty. To, co siłą rzeczy, „dzięki" upływającemu błyskawicznie czasowi, stało się mniej wyraźne (a nawet - o zgrozo! - wypixelowane), nie potrafi wykreować przestrzennego dźwięku i śmiało wyjść poza „ustawowe" 640x480 wręcz MUSI odejść w zapomnienie. I nikt nawet nie zapłacze nad takim zapomnianym... są przecież rzeczy nowsze i przeważnie lepsze. No, oczywiście, że zawsze znajdują się wielbiciele takowych „odpadków" - psychiczni masochiści, którzy potrafią pogrywać na Pentium II z akceleratorem w Wolfensteina 3D (praprzodek wszystkich gier FPP - jakby kto miał wątpliwości), ale oni stanowią zdecydowaną mniejszość... Cała reszta świata sunie do przodu niczym japońska kolej!

GEM.INI

A jednak istnieją gry, o których śmiało można mówić, że pomimo często zaawansowanego wieku, niemal zapomnianych już rozwiązań graficznych (rozdzielczość 320x200!), dźwięku opartego na syntezie FM - nie straciły NIC ze swej świeżości i atrakcyjności. Jedną z nich jest moja ukochana Ultima VII (wraz z dodatkami) z Originu (nawiasem mówiąc - czy zdanie zaczerpnięte z manuala technicznego UVII: „i tylko procesory tak potężne jak 386" - nie jest cudowne?), inną - znacznie nowszy i wciąż jeszcze akuratny (no cóż: face-lifting w postaci obsługi bibliotek GL, kolejnych patchy i konwersji robią swoje), ale niestety coraz bardziej anachroniczny - Quake! „Anachroniczny"?! A może jednak należałoby tu użyć innego słowa związanego z czasem - mianowicie... nieśmiertelny?

Z całą pewnością Nieśmiertelny! Oto bowiem w redakcji pojawił się kolejny, zupełnie nowy dodatek, czy raczej kompletna konwersja Quake'a. Przyznać muszę z niechęcią, że wydarzenie to nie wywołało tak spontanicznych reakcji (czytaj: walk), do jakich przyzwyczaiłem się na widok innych potencjalnych hitów. Tak na dobrą sprawę, nikt oprócz mnie nie wykazał aktywnego, zdrowego zainteresowania tą pozycją. Co zresztą wcale nie przeszkadzało im później zachwycać się planszami podczas rozgrywania sieciowych deathmatchów! Tym niemniej - konwersję ową - ten wykonany przez Perfect Publishing i zatytułowany: Abyss of Pandemonium dodatek - otrzymałem do obejrzenia właśnie ja.

U dołu:
Grafika nie zmieniła się na lepsze ale przecież nie o to chodzi.

Pierwszym pytaniem, jakie w naturalny sposób nasunęło mi się podczas instalacji - było: czy jednak Abbys of Pandemonium jest bardziej dodatkiem czy raczej już konwersją? Wbrew pozorom jest to pytanie ważkie - dodatek to kilka nowych poziomów, być może jakaś mapka do multiplaya i... koniec. Konwersja natomiast...

No to już zupełnie inna rozmowa: można liczyć na nowych „niemiluchów" (jak mawia Inquisitor), nowe „narzędzia rolnicze", nową muzykę, fabułę... Problem ten jednak szybko się rozwiązał: jedno spojrzenie w plik manuala i wiedziałem już, że jest to konwersja pełną - że się tak wyrażę - gębą! Oto fakty (paradoksalnie nic tak nie przemawia do świadomości, jak precyzyjne liczby): 16 nowych poziomów (10 do gry pojedynczej; 6 nowych - świetnych! - map deathmatchowych), 6 nowych przeciwników - bywają... tfu! - SĄ groźni, 4 nowe narzędzia zbrodni, na widok których nawet sam Kubuś Rozpruwacz dostałby dreszczy, a co więcej: jeden zupełnie nowy „świetlik"! No, liczby mamy za sobą - teraz parę słów komentarza do kolejnych: owe 10 poziomów (partiami rozgrywającymi się - novum w Quake - na zewnątrz pomieszczeń!) to cała kampania - „pospinano" te plansze w całkiem znośny sposób zupełnie sensowną fabułą. Oczywiście nie można spodziewać się fenomenu na miarę Imienia Róży, ale... Zresztą - oceńcie samodzielnie: pokonanie Quake'a to - wydawało się - był koniec. A teraz okazuje się, że niezupełnie. Istnieje bowiem i pała żądzą zemsty i... władzy nad wyczyszczonym przez naszego bohatera obszarem - niegdysiejszy generał Q. niejaki Legond. On to w czasie gdy Ty, graczu, trzykrotnie roznosiłeś w pył armie Q., przebywał - celem podboju - w innym wymiarze. Teraz jednak uznał, że czas coś zrobić: zebrał Mroczną Hordę i uderzył. I oczywiście nadział się na kontratak - na jednoosobową armię - na Ciebie. Sztampowe do bólu, nieprawdaż? Prawdaż, ale przecież nie o zachwycanie się legendami tu chodzi, a o to, by świetnie się bawić, przebijając się przez zgromadzone wokół Legonda wojska! A - szczerze mówiąc - na brak tak zabawy, jak i tych ostatnich nie można narzekać!

No właśnie - jak mawia Butcher - FRESH MEAT! Po pierwsze: niestrawne Grenlingi - nietoperzo-podobne stworki, irytująco szybkie, niebezpieczne „do ostatniej krwi"! Po wtóre: Lightning Enforcer, czyli stary znajomy wyposażony w nowy-stary sprzęt - „spawarę"! Po trzecie: Dark Knight - błyskawiczni i śmiertelni niczym pocisk 7.62, słowem: inkarnacja Zła... Groźni również w kupie: potrafią wygenerować promień podobny do efektu „spawu"... Po czwarte: Juggernaut (2 typy) - potężny, twardy jak kowadło... robot (ejże - to nie ten klimat!) Uwaga: podejście

grozi oberwaniem promieniem disruptora lub bliskim kontaktem z głowicą wzmocnionej rakiety bojowej, oraz „pieszczotą" czterostopowej kończyny „blaszaka". Po piąte, przerażające - niemal nieśmiertelny Blud (jak mawiał Geralt - ZARAZA! - więcej nie zdradzę). I wreszcie po ostatnie, ostateczne: sam wielki, niemiły, paskudny i w dodatku wstrętny - On - The Big Boss - Legond. Również bez komentarza... nadmienię jedynie, że pokonanie go graniczy z cudem.

...Taak, oczy rozbłysły krwawą czerwienią. Stężałe mięśnie zaczynają omdlewać z wysiłku. Obolałe nadnercza pompują adrenalinę w krwiobieg. Oto Quake. W swej najczystszej formie. Czym jednak (uwaga: pytanie retoryczne) byłby Quake bez śmiercionośnych gadżecików, jakie - chcąc nie chcąc - dźwiga na sobie nasz bohater? Czym?! I w tej kwestii twórcy Abyss of Pandemonium stanęli na wysokości zadania. Oto bowiem, nie mniej nie więcej, lecz ulepszyli ideał! Dostępne są 4 sztuki nowego ekwipunku ofensywno-defensywnego. Napalm Gun - odmiana standardowego granatnika. Pocisk uderzając w obiekt rozpryskuje się, sprawiając, że cel, bez różnicy - jakiś przedmiot czy żywy koleś - staje w płomieniach. Przy czym materia ożywiona po kilku chwilach wydawania uroczych wrzasków (trzaskający sobie wesołutko ogienek boli, oj boli!) eksplodują w niesamowicie spektakularny sposób! Rocket Powered Impaler to druga z nowych zabaweczek - rakiety wystrzeliwane przez nią różnią się od tradycyjnych tym, że posiadają cudowny stalowy szpic, wbijający się w ściany... albo ciało! Dodatkową atrakcją Impalera jest to, że niesamowicie wręcz kopie: jeden strzał = kilkumetrowy skok w tył! A teraz coś z innej beczki: Prototyp LG-2 - cudeńko stworzone podobnież specjalnie do zwalczania Mrocznej Hordy. Elekryka w swym najlepszym wydaniu: wystrzeliwuje małe, jasne „cosie" odbijające się od ścian i podłóg. Podczas rozgrywek multiplaya sprawdza się w dwójnasób rewelacyjnie - nie ma to jak „usidlić" przeciwnika i - dosłownie! - nieść go na pociskach! I ostatnia, ale - jak mawiają Angole - wcale nie najgorsza, a kto wie? - może i najlepsza: Armor Mounted Laser System. Broń ostateczna - komplementarna: aby uzyskać najbardziej destruktywny skutek, jaki kiedykolwiek widziała ta giera, należy skompletować wszystkie części (baza + dwa kolejne upgrade'y) tej machiny zabijania. W grach w Sieci efekt jest niesamowity - zap, zap i frag!...

Ano właśnie - multiplayer... Nawiasem mówiąc - dostało mi się od kilku osób za skromne potraktowanie tegoż w recenzji Unreala, więc - teraz właśnie on. Długo. Na temat. Ale nie rzeczowo! Twórcy konwersji zaproponowali mapy deathmatchowe (sześć - dla przypomnienia), nawiązujące układem i „klimatem" do najlepszych wzorców - uwielbianych powszechnie DM4 i DM6. Te tutaj są cudowne również i dlatego, że mimo swoich pokaźnych rozmiarów „nie sposób się w nich co moment nie znajdować"! Wielopoziomowe, z mnóstwem portali, broni, apteczek, świetlików - zostały „skręcone" w ten sposób, że nie ma miejsc, gdzie można by zaczekać na nieuważnych - do każdej lokacji można dostać się co najmniej na dwa sposoby! Ogólnie: sama słodycz rzezi, ugania się za wrogiem i umykania przed nim - słowem: walka. To bowiem jest walka! Jedną z niekwestionowanych pozytywnych cech „śmiertelnych starć" w Quake'u jest przecież niesamowita dynamika! Dynamika, która wprowadza grających w ten dziwny stan, gdy postrzeganie staje się niemal pozazmysłowe, a z całego ciała liczą się jedynie ręce (odpowiedzialne za klawirki i myszaka), oczy, uszy i... rozum! Ot, przykład „kreatywngo" myślenia. Przesłanki:

U dołu:
Czyżby to tercecik Shamblerów pląsających w rytmie disco polo?

szczęk zbieranej zbroi. Praca myślowa: już wiesz, skąd wyleci ptaszek!... Efekt: no to ciach! - rakietę w ptaszka! :)
Niesamowicie „zabawne" i dynamiczne bywają również w Abyss of Pandemonium stabilne dotąd podłogi i ściany! Czemu?! Ano dlatego, że nie są do końca tak pewne jak mogłoby się wydawać. Często bowiem zebranie jakiegoś gadżeciku, przyciśnięcie jakiejś płyty czy jakakolwiek inna czynność sprawia, że część podłogi raptownie zapada się, odsłaniając jeziorko lawy, a z otwartej nagle niszy w suficie spadają sobie granaty! Rewelacja - człowiek zaczyna bać się swojego cienia...

Czy można opisać muzykę? No, podejmujący się tego musiałby naprawdę dysponować kolosalnym talentem. Ja jednak nie czuję się na siłach - co jak co, ale muzykę trzeba usłyszeć samemu. A jest w tym przypadku czego słuchać! Zapisana - tradycyjnie do „shooterów" w audio doskonale podkreśla klimat danej planszy - szczególnie w drugiej części gry - po pokonaniu Blud. Dopiero wtedy rozpoczyna się prawdziwa symfonia na piekło i potępionych! Najprościej rzecz ujmując: jest to zapisywalny w postaci partytury odpowiednik scen dantejskich! Doprawdy - polecam odsłuchanie na dobrej jakości sprzęcie i słuchawkach!

Co też powinno pojawić się jako podsumowanie? Ocena? Hm, czy i jak - u licha - można ocenić coś, co bazuje na starej i świetnie znanej wszystkim gierze, coś, co tak na dobrą sprawę jest jedynie „updatem" czegoś co już było?! Patrzeć jeno na elementy nowe, usprawnienia starych możliwości starego tytułu? No, przecież to wszystko już było - w kolejnych ukazujących się po Quake'u gierach FPP. Ba, nie tylko było, ale i było LEPSZE. Ale z kolei możliwości engine'u Quake'a... Zaraz, zaraz - przecież Hexen II, który oparto na tym „silniku"... No tak, ale HII jest nowsze... I tak dalej. Hej, mam pomysł! Spróbuję nadać punktową wartość przyjemności, jaką odczuwałem obcując z Abyss of Pandemonium. Co z tego, że jest to rozwiązanie jak najbardziej subiektywne! Przecież ja też jestem graczem i - wbrew głębokiemu przekonaniu co niektórych - nikim więcej... Postawienie zaś kwestii oceny w ten akurat sposób sprawia, że... można wreszcie grę wymiernie uchwycić! Nie można jednak spodziewać się, że będzie to ocena najwyższa: po tym, czym okazał się być Unreal, wszystko inne wydaje się ledwo przewyższać Dooma... Zatem: 7. Ponoć liczba magiczna. Nie powinna zatem gryźć się zanadto z wrażeniami, jakie odżyły we mnie na widok boxu recenzowanej konwersji. Na powrót odczułem magię Kleja! To wiele! ■

DEMO NA CD 07/98

Plusy:
- nowe: mapy, wrogowie, broń, power-upy
- muzyka
- mapy deathmatchowe!

Minusy:
- cóż... to wszystko już gdzieś kiedyś było
- no i graficznie to już jest trochę z tyłu

Ocena: 7

Producent: Perfect Publishing Ltd.

Wymagania: Pentium, MSDOS 5.0 lub Win 95, CD-ROM zarejestrowana wersja Quake'a

Dystrybutor: Instant Acces

Internet: http://www.instantaccess.com

INFO

Joint Strike Fighter

Myśliwiec wirtualny?

Najpierw sześć godzin jazdy przez pustynię w autobusie bez szyb, potem gdzieś mnie prowadzili z zawiązanymi oczami, gdy w końcu zdjęto mi opaskę. Zorientowałem się, iż jestem w jakiejś sali. Żadnych ozdób, roślin w doniczkach, zdjęć na ścianach. Byli tam wszyscy... Wszyscy najlepsi. Nie znałem ich nazwisk, ale niejednokrotnie widywałem ich na pasie, jak zmierzali do swoich maszyn. Nikt się nie odzywał. W powietrzu wyczuwało się atmosferę podekscytowania, napięcia... Minuty dłużyły się, słychać było jedynie miarowy dźwięk wentylatora obracającego się pod sufitem. Wtedy poproszono nas do sąsiedniego pomieszczenia i zobaczyłem go po raz pierwszy. Stał majestatycznie w blasku reflektorów...

ŁUKASZ BONCZOL

U góry:
Przecież zawsze chce się trochę poszaleć w symulatorze, nie narażając zadka na odstrzelenie...

Panowie, oto Joint Strike Fighter, prototyp nowego myśliwca, mającego łączyć w sobie cechy kilkunastu obecnie używanych typów samolotów. Jest przeznaczony do służby w siłach powietrznych, marynarce i korpusie piechoty morskiej - wyrwał mnie z otępienia głos niewidocznego do tej pory oficera stojącego pod ścianą, ale ja go już nie słuchałem, stojąc zafascynowany olśniewającym widokiem. Można powiedzieć, że zakochałem się w nim od pierwszego wejrzenia.

Zanim jednak rozpoczęły się loty, musieliśmy przejść trening na symulatorze. No właśnie - symulator! To było coś zupełnie nowego... Ale po kolei. Szaleliśmy na obydwu prototypach, ponieważ jeszcze nie do końca wiadomo było, który zostanie wprowadzony do seryjnej produkcji. Były to: Boeing X-32B (mniejszy i zwrotniejszy) oraz Lockheed Martin X-35B (dwusilnikowa bestia, cięższa, ale i o większym zasięgu, prędkości i innych parametrach). Oba samoloty odmiennie zachowywały się w locie (tylko kokpity miały takie same...), ale i tak realizm samego symulatora był bliski zeru. Cóż, jak można stworzyć wierną symulację czegoś, co jeszcze ani razu nie wzniosło się w powietrze? (Przyznam szczerze, iż bardziej przypominało to strzelaniny, w jakie grałem na swoim domowym komputerze... Tylko, że tam była jakaś fabuła, a tutaj nie.) W sumie polataliśmy sobie nad Afganistanem, Kolumbią, Koreą i półwyspem Kola. Każdą misję trzeba sobie było najpierw samemu zaplanować, chyba że wolałeś się zdać na tych ze sztabu, ja jednak zawsze wolałem chodzić własnymi drogami. Zwłaszcza, że było to zadanie naprawdę łatwe i przyjemne, a przy tym dawało wiele satysfakcji. Przyznam, iż od razu zaszokowała mnie oprawa graficzna. Szczególnie przy zastosowaniu akceleratorów wygląda bajecznie, ale znałem takich, którzy grali bez tych cacek i wspominali, iż też chodziło całkiem nieźle. Za owiewką kabiny roztaczał się ładnie pofalowany krajobraz, efekty atmosferyczne sprawiły, iż moja szczęka szybko poszybowała ku podłodze. Nie ma to jak delikatna mgiełka o zmiennej konsystencji, zalegająca na pewnej wysokości... No i oczywiście rozpraszane przez nią w czasie rzeczywistym czerwonawe światło zachodzącego słońca... To po prostu trzeba zobaczyć! W dodatku jeśli tylko zniżyło się dostatecznie nisko, można było zobaczyć las pokrywający teren. Każde drzewo było odwzorowane jako osobny obiekt! Instalacje naziemne i miasta były potężne i odznaczały się dużą ilością szczegółów. W dodatku lot nad nimi nie powodował dużej utraty płynności gry. Nocny przelot nad miastem roziskrzonym tysiącami światełek, to było coś.

Sylwetki wszelkich samolotów przygotowano nadzwyczaj pieczołowicie. Robiły imponujące wrażenie i nie było mowy o nie rozpoznaniu na pierwszy rzut oka nieprzyjacielskiej maszyny. Rakiety ciągnęły za sobą niesamowicie dopracowane warkocze dymu i należały do jednych z najlepiej moim zdaniem wykonanych obiektów tego typu w symulatorach. Dźwięk nie ustępował wizualizacji ani na krok. Wszelkie komunikaty były wypowiadane, jakby żywcem wyjęto je z rzeczywistości. No i było jeszcze to, czego tak bardzo brakowało mi w normalnych, rzeczywistych lotach: cały czas przygrywała muzyka. Budowała atmosferę napięcia i pobudzała zmysły.

Generalnie oprawa dostałaby w mojej prywatnej skali 9/10. Gdyby tylko nie to zachowanie maszyn w locie, podobne raczej do strzelanek z salonów gier niż do tego, do czego przyzwyczaiłem się w czasie służby... Cóż, zobaczymy jak będzie podczas lotów prawdziwym JSF. Ach! Zapomniałbym o jednej rzeczy, która zrobiła na mnie niemałe wrażenie, a mianowicie o eksplozjach. Fantastyczne: kule ognia wydawały się trójwymiarowymi obiektami, a nie płaskimi teksturami. Są też oczywiście odłamki, które rozlatując się we wszystkich kierunkach, tworzą jedyny w swoim rodzaju obraz miejsca tragedii.

Mój kumpel, który zajmuje się recenzowaniem gier komputerowych, zwykł mawiać: "Symulatory dzielą się na realistyczne, skomplikowane produkcje, do których obsługi trzeba wykuć na pamięć całą klawiaturę, i na mało realistyczne symulatoro-strzelanki z wystrzałową grafiką, w które nacieraliśmy parę nocy pod rząd". Sądzę, iż JSF należy właśnie do tej drugiej kategorii.

Parę tygodni później rozpoczęliśmy prawdziwe loty... Mimo iż siedzieć w kokpicie i słyszeć wiatr z owiewką jest o wiele lepiej niż przed monitorem, to i tak Joint Strike Fighter pozostanie w mojej pamięci czadowym latadełkiem. Przecież zawsze chce się trochę poszaleć w symulatorze, nie narażając zadka na odstrzelenie...

Plusy:
- Grafika! Grafika! (tylko w wersji akcelerowanej)
- Dźwięk
- Łatwa, lekka i przyjemna strzelanka lotnicza

Minusy:
- Realizm - jaki realizm? Te samoloty jeszcze nigdy nie wzniosły się w powietrze!
- Takie same kokpity?

Ocena: 7

CD-ACTION	**Producent:** Innerloop/Eidos
Wymagania: Pentium 133, 16 MB RAM, Win'95	**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321
Internet: http://www.eidosinteractive.com	

INFO

Grę udostępniła firma "WALDI", hurtownia gier i programów na Dolnym Śląsku.
51-151 Wrocław ul. J. Kłaczki 4/1
tel. (0-71)325 24 58

Insane Speedway 2

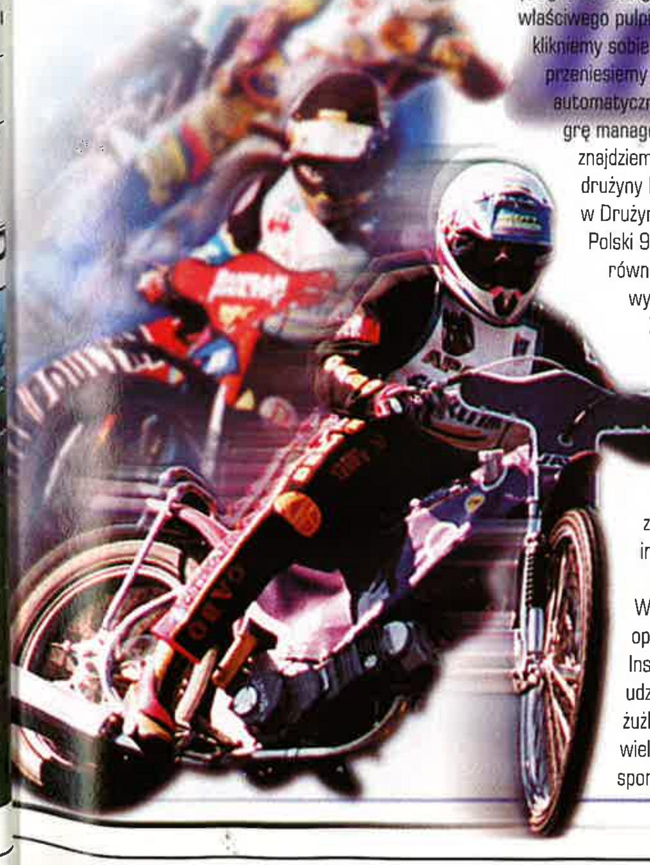
Moc żużlu

Rok temu fani żużlu dostali wreszcie managera „czarnego sportu". Insane Speedway, gdzie można było pokierować zespołami z pierwszej i drugiej ligi żużlowej, zadbać nie tylko o trening czy terminarz spotkań poszczególnych zawodników, ale i finanse klubu, to giera z racji dość wąskiej „specjalności" wyjątkowa, chociaż na pewno interesująca nie tylko dla fan/atyków tego sportu. Mimo wszystko, pierwsza część IS miała swoje słabości (ot choćby niezbyt interesująca prezentacja samego spotkania czy wybór jedynie dwóch modeli motorów).

INQUISITOR

Autorzy programu najwyraźniej wzięli sobie głęboko do serca (może silnika;)) uwagi odbiorców i w kilkanaście miesięcy przygotowali Insane Speedway 2. Jak poprzednio, w oczy i uczy od razu „pcha" się świetna muza i odlotowe intro. Mimo że obrazki są nieco zapikselowane, dobry montaż i wartka „akcja" nie pozwalają oderwać oczu od ekranu, na którym zawodnicy dokazują aż miło. Nie inaczej jest z muzą. Na kompakcie znajduje się w sumie siedem kawałków obracających się w nurtach techno, zarówno twardego tekkno, jak i kapki beakbeat i ciut house. Motywy muzyczne mają zresztą tu spore znaczenie, bo też tylko one urozmaicają naszą zabawę. Niestety zrezygnowano z animacji w trakcie spotkania, a więc pozostaje nam jedynie wsluchiwać się w „pukającą" muzykę i czytać kolejne linijki tekstu. Szkoda jednak, że nie pomyślano chociaż o kilku fragmentach filmowych różnych spotkań, które można by oglądać w oknie, gdy trwa mecz. Podobne rozwiązanie zastosowano w managerze piłkarskim (Liga Polska 98) i mimo że nie było ono idealne, „działało" o wiele lepiej niż samotny podkład tekstowy gdzieś w kącie. Co prawda tuż przed rozpoczęciem zabawy pojawia się plansza z kilkunastosekundową sekwencją filmową, ale to... mało! Jednak nawet mimo to, Insane Speedway2 nie robi niemiłego wrażenia na odbiorcy.

Przede wszystkim naprawdę rzetelnie przygotowano bazę opcji managerskich, które stanowią przecież trzon tego typu programów. Po drugie, kolejne ekrany są naprawdę świetnie zaprojektowane, zarówno graficznie, jak i „praktycznie". Łatwa i prosta obsługa jest właśnie trzecim punktem „na plus" gry. W zabawie może uczestniczyć do sześciu graczy (można wybrać komputer). Multiplay w takich produktach to jeszcze ewenement - tu również nie mamy co go szukać. Trzystopniowa skala trudności pozwoli mniej zaawansowanym graczom oswoić się z trudami zarządzania w IS2. W porównaniu do pierwszej wersji, zmieniono nieco układ i rozplanowanie plansz, większość czynności będziemy mogli również wykonać klikając prawym klawiszem myszki, któremu podporządkowano rozwijane menu. Jest to świetne rozwiązanie. Zamiast szukać na belce programu danego skrótu do właściwego pulpitu, zwyczajnie klikniemy sobie na wybraną opcję i przeniesiemy się tam automatycznie. Jak na porządną grę managerską przystało, znajdziemy tu wszystkie drużyny I i II ligi uczestniczące w Drużynowych Mistrzostwach Polski 98. Uwzględniono również wszystkie przepisy wydane przez Polski Związek Motorowy - Główną Komisję Sportu Żużlowego (regulamin zawodów żużlowych znajduje się w instrukcji).



Warto podkreślić, że w opracowaniu projektu Insane Speedway brał udział były prezes sekcji żużlowej Unii Tarnów, wieloletni komentator sportowy Zbigniew Rozkruta. Dla fanów oznacza to, że gra została przygotowana przez prawdziwych fachowców, znających temat „od podszewki".

Obecnie nie będziemy już czekali, aż zawodnicy rozgrzeją się przed wyścigiem. Gra toczy się w tempie ustalanym przez odbiorcę (same wyścigi trwają b. krótko, a o wyniku meczu i rozgrywek informuje odpowiednia komenda). W trakcie zabawy trzeba zwrócić uwagę na zawodników wystawionych do składu drużyny - w zasadzie dwa najważniejsze elementy ich charakterystyki podane są na końcu. Jak wykazują statystyki, bardzo dobrze jest postawić na młodych zawodników, którzy są najbardziej uniwersalni, często zdarza się, że juniorzy są lepsi od seniorów, co jest dość paradoksalne. Z „młodych" żużlowców można skompletować cały skład, liczba seniorów jest ograniczona, natomiast zawodnika zagranicznego możemy wybrać tylko jednego.

W trakcie ustalania treningu warto nieco przeciążyć zawodników, ale bez przesady - tak aby kontuzje nie zdarzały się często, a wyniki były jak najlepsze. Ale nawet w wypadku kontuzji opłaca się zaryzykować, ponieważ dzięki odpowiedniej liczbie żużlowców, z którymi startujemy, możemy bezproblemowo wymienić „rannego". Oczywiście równie istotne jest zaplecze techniczne. Już na początku warto wymienić posiadane motory na GM (w grze mamy trzy typy maszyn: Jawa 898, GM 92-96, Jaweso). Są drogie, ich eksploatacja również nie jest tania, ale dzięki nim możemy wygrać każdy mecz - co oczywiście oznacza również większą gotówkę w kieszeni. Nie powinniśmy też zapomnieć, że każdy nowy motor wymaga tuningu. Oprócz działań czysto trenerskich i technicznych, powinniśmy od początku pilnować, aby frekwencja na stadionie była jak największa. Początkowo współpracą z nami nie będzie zainteresowany żaden reklamodawca. Ceny biletów nie mogą być wygórowane (najlepiej poniżej dziesięciu złotych), a z oferty firm, które zechcą się w końcu reklamować na naszych meczach wybierzcie jak najszybciej tę w danej chwili najkorzystniejszą. Nie warto czekać - czas kontraktu i tak jest krótki.

Insane Speedway jest interesującym i na pewno wartym swej ceny programem. Co prawda do światowego poziomu jeszcze mu trochę brakuje, ale jednak gra się świetnie, o co w managerach naprawdę nie jest łatwo... ■

DEMO NA CD 08/98

Plusy:
- fajowskie intro
- dużo narzędzi managerskich
- łatwa obsługa

Minusy:
- więcej filmów!
- za mało motorów

Ocena: 7

CD-ACTION	**Producent:** Insane Work/Marksoft
Wymagania: 486DX, 8 MB RAM Windows 95 CD-ROM	**Dystrybutor:** Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.marksoft.com.pl

INFO

Burnout: Championship Drag Racing

Samojezdna maszynownia

Bethesda Softworks znana jest przede wszystkim z tytanicznego i wychwalanego pod niebiosa przez fanów RPG Daggerfalla. Nie bez echa pozostały również takie tytuły jak Battlespire, SkyNET czy XCAR: Experimental Racing. Właśnie ta ostatnia pozycja najbardziej skojarzyła mi się z nową grą tej firmy - Burnout: Championship Drag Racing.

CZARNY IWAN

U dołu:
Asfalt dymiący pod kołami, to tylko krok do raju nałogowego kierowcy.

Jeżeli myślicie, że jest to symulator samochodowy, to macie prawie rację. „Prawie", bo Burnout CDR to wyścigi dość niestandardowe. Zamiast kręcić się w kółko jak na karuzeli, sprytni Amerykanie wymyślili sobie inną zabawę. Kto by tam czekał, aż auta pojawią się na horyzoncie - pięć sekund przyjemności, gdy migną przed widzami, na pewno nie wystarczy. W zamian wymyślono wyścigi potwornych, maksymalnie zmutowanych, to jest przerobionych przez swoich właścicieli, wozów na dystansie, który niedołężna babcia z siatkami ziemniaków pokonałaby w dwie minuty. Publika wyje, wozy lśnią rażącymi kolorami i terkoczą pozbawionymi tłumików silnikami. W kilka sekund dwa pojazdy rozpędzają się do zawrotnej prędkości, która w normalnej sytuacji spowodowałaby, że oczy zakotwiczyłyby się w potylicy. Już po chwili nowe wycie obwieszcza, że maszyna hamuje, a pomalowane w szachownice spadochrony furkoczą wesoło, natomiast kierowca dziękuje Bogu, że przeżył na cysternie paliwa zaopatrzonej dla niepoznaki w cztery koła.

Wbrew pozorom to nie rywalizacja między tymi buldożerami jest najważniejsza. Burnout, podobnie jak jego poprzednik z tej samej stajni: X-Car ER, to kilkanaście pulpitów, na których możemy wprowadzić tak ogromną masę zmian, że wyliczenie ich zajęłoby mi pewnie kilka najbliższych stronic (dość powiedzieć, że możemy edytować ponad 60 samochodowych komponentów). W każdym razie to właśnie na grzebaniu w silniku, zawieszeniu, analizowaniu tabel z charakterystyką silnika, ogumienia itp. zasadza się główny „wątek" gry. Sam wyścig „opracowanego" przez nas wozu ma już drugorzędne znacznie i jest tak jakby „wisienką na torcie", jeśli można tu użyć takiego porównania. Po wyborze Teamu, do którego mamy ochotę należeć, oraz wypisaniu sobie książeczki zawodnika, możemy wreszcie przebrać się w roboczy drelich i zabrać do roboty. Specjalny pulpit z wieloma zakładkami nie wymaga wielkiego wysiłku intelektualnego, aby zorientować się w jego strukturze. Kolejne panele (np. engine, wheels) to prawdziwa radość dla... zwolenników managerów samochodowych. Zanim jednak ulegniemy szaleństwu dokręcania śrubek i spuszczania oleju z miski, należy jeszcze zdecydować się na wózek. Tak! Tu naprawdę jest na czym zawiesić oko! Corvetta rocznik 1956, Plymouth Barracuda z 1972, Ford Mustang 1966 - to tylko kilka pozycji z listy ponad 20 modeli. Co ciekawe, możemy nawet samodzielnie pomalować to cudo! (za pomocą Paint Shop). Jeżeli wciąż nie będziecie mieli dość - nie ma sprawy. Na internetowej witrynie Bethesdy pojawiła się już cała masa dodatkowych modeli! Mechanik Rulez! Swoją drogą specjalistom od grafiki udało się wiernie zachować linie i wygląd wozów, które prezentują się naprawdę wspaniale. Dzięki specjaliście od engine simulation - Motion Software mamy wrażenie, że naprawdę siedzimy za sterami wozu i zaraz będziemy toczyć się jakieś 300 Km/h. W opcjach możemy również wybrać wariant realistic, dzięki któremu nasze auta będą bardzo efektownie tracić zderzaki, błotniki, głowę kierowcy (eee, trochę się rozpędziłem). Nie zabraknie również widowiskowych kraks, dachować, przewrotek, komputer generuje takie niespodzianki samoistnie i właściwie nie mamy na nie wpływu. Dodatkowo, za pomocą systemu VCR możemy nająć ekipę filmowców, którzy nagrają nam filmowy materiał z wyścigu do późniejszego oglądania szczególnie emocjonujących momentów w gronie rodzinnym. Zabawa rozgrywa się na 20 możliwych torach w różnych stanach USA. Oznacza to więc również możliwość definiowania długości dystansu, ale przede wszystkim zupełnie inne scenerie oraz warunki pogodowe. Mimo że nie scenerie stanowią tu główne pole do popisu, na pewno zauważycie, że wykonano je z wielką dbałością o szczegóły i są po prostu ładne.

Na zakończenie informacja dla sieciofilów. Możliwość gry przez Internet, LAN, modem pozwoli zmierzyć się z innymi wyznawcami tej gry. Trudno tu mówić o grywalności, ale ogólnie gra jest naprawdę interesująca i potrafi niezauważalnie wyciąć nam kawałek życiorysu. Tylko grać!

DEMO NA CD 06/98

Plusy:
- Świetne, „legendarne" wozy
- Doskonałe pulpity edycyjne
- Niezłe kraksy

Minusy:
- Zbyt bierna kamera
- Słabe odwzorowanie jazdy wozu

Ocena: 7

INFO	
CD-ACTION	**Producent:** Bethesda
Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95	**Dystrybutor:** Bethesda
Internet: http://www.bethsoft.com	

Dominion: Storm Over Gift 3

Pomyłka pana Romero

Dwa lata temu 7th Level pracował nad strategią czasu rzeczywistego. Projekt zawieszono, a kiedy powstała firma Ion Storm Johna Romero i część ludzi z 7th Level zmieniła sztandar, prace wznowiono (tym razem pod nowym szyldem).

LORD Y

Dwuletnia przerwa nie wyszła jednak produktowi na dobre, a nawet można by powiedzieć, że dużo on na „przeprowadzce" stracił. Świadczą o tym dobitnie nie tylko moje wrażenia z gry, ale również recenzje innych ludzi, gdzie komplementy raczej się nie pojawiają (jeden z „reviewerów" użył słowa „shit" chyba we wszystkich możliwych formach gramatycznych).

Zacznijmy od fabuły. Pozostawię ją bez komentarza, gdyż mówi sama za siebie: „W systemie planetarnym Gift, na planecie Gift 3 znajduje się starożytny „mesjasz" (cokolwiek by to miało znaczyć). Temu, kto pierwszy do niego dotrze, oferuje potęgę zdolną zawładnąć wszechświatem. Do wojny przystępują Ziemianie, Darken, Scorp i Mercs (nazwy, nawiasem mówiąc, równie oryginalne, jak scenariusz :)).

Grafika „Dominion: Storm over Gift 3" (tak brzmi pełny tytuł gry) z jednej strony zasługuje na pochwałę, wart odnotowania jest fakt, że możemy wybierać między rozdzielczościami 640x480, 800x600 i 1024x768. Ale tutaj kończą się jej zalety. Możemy zapomnieć o trójwymiarowej planszy czy choćby jednostkach. Wszystko jest zupełnie płaskie. Animacje bitmapowych jednostek w zasadzie nie są najgorsze, ale już same jednostki... No cóż - ziemscy dowódcy wyglądają jakby nosili skafandry XIX-wiecznych nurków (przy czym zwykła piechota ma polowe mundury, więc nie da się tego wytłumaczyć atmosferą), a pozostałe prezentujące się „normalnie" jednostki cechuje z kolei absolutny brak oryginalności. Jedyną atrakcyjną rzeczą są wybuchy i efekty strzałów. Grę pogrąża również fakt, że nawet między sobą jednostki i budynki czterech ras różnią się praktycznie tylko kolorem. Ogólnie różnice między rasami są tak nieznaczne, że w zasadzie nie ma potrzeby szukania różnej taktyki dla każdej z nich. Misje są do bólu konwencjonalne: zbudować i utrzymać bazę, wykończyć wroga, a od czasu do czasu kogoś uratować. Prawdopodobnie nudzie zapobiegać ma ogromna ilość jednostek przeciwnika, ale nie dość, że nie zapobiega, to wzmaga jeszcze bardziej irytację. Jeśli chodzi o sztuczną inteligencję, to jedynym słowem, które nadaje się do jej opisania jest: „mierna". W zasadzie tak jest w większości RTSów, ale w takim razie po co okłamywać ludzi w reklamach? (przykładowy cytat z wywiadu z Tedem Porterem - jednym z autorów: „to AI mogłoby być wykorzystane w Pentagonie").

Kolejnym „numerem popisowym" Dominion są wymagania: P-166 i 32 MB RAM (zalecane 64). Rozumiem postęp, nowe techniki graficzne itd., ale tego tu zwyczajnie nie ma. AI też nie powinno obciążać procesora, na co wskazują jego „osiągnięcia". Przykładem mógłby być choćby Earth 2140. Chociaż tutaj jeden czynnik przemawia za grą. Mianowicie jednocześnie na polu walki może być nawet 2000 (dwa tysiące!) jednostek i nie ma ograniczeń w ilości jednostek zaznaczonych w zgrupowaniu. Co jednak, mimo iż z pewnością zajmuje pamięć i procesor, to jednak nie w takim stopniu.

Właściwie to fakt pojawienia się Dominion jest dla mnie zagadką. Blizzard zaniechał świetnie zapowiadającego się Warcraft Adventures, mimo licznych protestów, twierdząc, że jest zbyt archaiczny, a Ion Storm wypuszcza grę, która swego czasu, kilka lat temu byłaby atrakcją, jeśli nie hitem, jednak obecnie jest po prostu pomyłką. I o ile zrozumiałbym archaizm oprawy, jeśli gra wnosiłaby nowatorskie pomysły i rozwiązania; jak również zniósłbym wtórność, jeśli rozwiązania wizualne i dźwiękowe rzucałyby na kolana - o tyle nie potrafię w żaden sposób wytłumaczyć sobie kompletnej wtórności w obu warstwach promowanej jako rewelacja i to przez firmę znaną głównie z produkcji hitów. ■

Plusy:
- rozdzielczości do 1024x768
- zaznaczanie nieograniczonej ilości jednostek

Minusy:
- zabytek we wszystkich pozostałych cechach

Ocena: 4

Producent: Ion Storm/Eidos Interactive

Wymagania: P166, 32 MB Ram, 2 MB SVGA (4 MB dla gry w wyż. rozdzielczościach), 4x CD-ROM, W 95/NT

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.dominion-storm.com

INFO

Flight Unlimited 2

Lepiej późno niż wcale...

Wprawdzie premierę dzieła Looking Glass zdrowo przespaliśmy, a ten kto zajmuje się cywilnymi samolotami z pewnością już od pewnego czasu „flight unlimitedem" się delektuje, to w końcu zazwyczaj jest tak, że maniacy wiedzą o wszystkim pierwsi i pierwsi wszystkie nowinki na własnej skórze testują. A że nasz etatowy pilot wybrał się na wakacje, więc chcąc nie chcąc musiałem siąść za sterami samodzielnie. I... było naprawdę warto!

MCDRIVE

Swego czasu reklamowano ten tytuł w bardzo przemyślny sposób: stronę dzielono na dwie części i na jednej jej połowie rezydował sobie screen z Microsoft Flight Simulator '98, a na drugiej obrazek z nowego Flight Unlimited. Obydwa pokazywały teoretycznie ten sam obszar, konkretnie - Złote Wrota w San Fransisco, a mimo to różnica była powalająca. Aby ją jeszcze bardziej uwidocznić, obydwa screeny zaopatrzono w jednowyrazowe komentarze: dla wytworu Billa G. był to - „Limited", a na drugim - „Unlimited", choć i bez tego dzieło Microsoftu wyglądało jak kopciuszek, w dodatku bez szans na przyszłość. Jeden fakt trzeba jednak w tym miejscu ujawnić. O ile bowiem Flight Simulator bierze pod uwagę cały świat, to Flight Unlimited koncentruje się tylko i wyłącznie na rejonie Zatoki San Fransisco. Z jednej strony nie jest to niby wiele, ale w porównaniu ze swoim poprzednikiem, odwzorowującym praktycznie tylko najbliższy teren wokół lotniska... A z drugiej strony, mania wielkości giganta z Redmond na zdrowiu odbić się musi: powtarzające się tekstury powierzchni, tylko najważniejsze lotniska itp., itd. Coś jak Daggerfall (mimo niezbyt podobnego tematu) - świat niby wielki, ale rzeczy naprawdę niepowtarzalnych było tylko parę. Co innego Flight U2.

U góry: Kokpit niczym szczególnym nie poraża, różnicę widać dopiero w praniu.

Niby to tylko jedenaście tysięcy mil kwadratowych powierzchni (ładne mi to zresztą „tylko"), z niecałą pięćdziesiątką lotnisk, podobną liczbą mostów „do przelecenia się pod", czy miejsc wartych zobaczenia, ale aby to wszystko dokładnie poznać, potrzeba mnóstwa czasu. A to oznacza, że zbyt szybko się nam obszar Zatoki nie znudzi. Co tu się ma zresztą znudzić, skoro każdy lot różni się czymś od pozostałych? Za każdym razem kto inny jest w powietrzu, a całkiem porządna Sztuczna Inteligencja czuwa, by nie doszło do bliższego spotkania nawet przy dużym tłoku. Pod warunkiem, że uprzedzimy naziemnych kontrolerów o naszym przybyciu, gdyż nie wszyscy mają pod ręką kręcącą się czaszę radaru. Rozmowy przez radio to zresztą zupełnie osobny rozdział. Niby coś podobnego było już wcześniej, ale tu wzniesiono się na wyżyny realizmu. Samo wystartowanie, zgodnie z przepisami, wymaga nie lada praktyki i dość dobrej znajomości powszechnie w przestworzach używanego języka angielskiego. I choć po wyłączeniu radia i starcie zupełnie dzikim nikt nam nie wpakuje w ogon rakiety, to traci się bardzo wiele z realizmu - w końcu co to za przyjemność latać sobie samemu, podczas gdy można się włączyć do normalnego ruchu? Niewielka, tym bardziej, że oddane nam do dyspozycji maszyny to nie demony akrobacji znane z części pierwszej czy wojskowe skomputeryzowane mutanty. Tutaj nawet Mustang, maszyna myśliwska, choć z poprzedniej epoki, do niczego bardziej gwałtownego się nie nadaje, co swoją drogą jest o tyle ciekawe, że w większości symulacji z okresu drugiej wojny światowej jest to przecież konstrukcja dość wytrzymała, skrzydeł nie gubiąca - o co we Flight Unlimited akurat nietrudno - i choć nie mi oceniać, gdzie oddano ją lepiej, to warto dodać, że gdy czyta się książki z tamtego okresu, to o black-outach mówi się dość często, a o urwanych skrzydłach wcale...

Do pozostałych czterech maszyn przyczepić się jest już znacznie trudniej. W końcu to, że cywilne awionetki skrzydła przy dziwniejszych manewrach gubią, dziwne nie jest, a poza tym i normalne ich zachowanie odpowiada powszechnym o nich wyobrażeniu - popartym dodatkowo godzinami wylatanymi w innych symulatorach. Co równie istotne - nie mamy do czynienia z innymi deskami rozdzielczymi, nieco innymi prędkościami i wyglądem. Oddano bowiem nawet takie niuanse, jak konieczność przełączania zbiorników z paliwem w Piperze Arrow! Oznacza to wprawdzie tylko tyle, że co godzinę i piętnaście

minut trzeba zainteresować się jednym ze „switchów" na tablicy, ale jak wpływa to na wczucie się w pilota! Z dbałością o szczegóły mamy do czynienia i w przypadku pozostałych samolotów. Ot choćby taki De Havilland Beaver. Ma niby pływaki, ale że ma też kółka, więc przed wodowaniem warto sprawdzić, czy nie są one przypadkiem wysunięte - bo wtedy zamiast spokojnego kołysania poczujemy przemożną chęć naszego maleństwa do obrócenia się przez śmigło. A z pływakami nad skrzydłami wystartować raczej ciężko. Podobnie zresztą jak wylądować na lotnisku na samych li tylko pływakach, z kulturalnie schowanymi kółkami. Loty zaczyna się jednak na Trainerze, standardowej maszynie treningowej wszystkich pilotów - tych rzeczywistych także. A ten jest o tyle przyjemny, że podwozie ma stałe, nie zachodzi więc obawa o jego nieschowanie czy niewyciągnięcie. To z plusów, bo jego gaźnik lubi sobie zamarzać, a bez włączonego w niesprzyjających warunkach ogrzewania daleko nie zalecimy... Swoje humory miewa także Beech Baron, będący taką luksusową powietrzną taksówką, a właściwie limuzyną - na co wskazują choćby obite skórą fotele. Maszyna ze wszystkich najcięższa, ale za to zaopatrzona w dwa silniki, co pozwala teoretycznie na spokojne wylądowanie nawet po awarii jednego z nich. Teoretycznie - dlatego, że na podjęcie akcji ratunkowej jest bardzo niewiele czasu, łatwo więc zwolnić poniżej bezpiecznej prędkości i utracić sterowność - a w spadochrony, nie wspominając nawet o katapulcie, żadna z latajek wyposażona nie jest.

Jak na cywilny symulator przystało, podstawowym źródłem przyjemności jest tutaj sam lot, który dzięki wspaniałej oprawie faktycznie przynosi wiele satysfakcji. Szczegółowa grafika pozwala zresztą na bezproblemowe nawigowanie nie tylko przy pomocy przyrządów, ale także jedynie mapy i widoków za oknem. Przy bezchmurnym niebie jest to zresztą dla początkujących sposób znacznie łatwiejszy: wystarczy lecieć wzdłuż dróg, mostów tudzież pasm górskich, czasami tylko posiłkując się kompasem, bez potrzeby zrozumienia całej tej skomplikowanej elektroniki. Co innego, gdy pogoda szwankuje: ziemię spowija gęsta mgła, rozszalała się burza, albo słońce zwyczajnie zaszło - o, wtedy przyrządy do nawigacji są najzwyczajniej w świecie niezastąpione, ale przy lataniu w całkowitych ciemnościach rozświetlanych od czasu do czasu błyskawicami dziwne to nie jest.

A skoro już jesteśmy przy różnych warunkach atmosferycznych, to napiszę jedno: tak realistycznego deszczu, burzy, mgły czy turbulencji jeszcze nie było, w każdym razie ja nie pamiętam. Jedyne co psuje ogólnie świetny wygląd przestrzeni powietrznej, to tandetnie wyglądające z góry chmury - jedna i ta sama tekstura powtarzana tysiące razy razi oczy, zwłaszcza jeśli porówna się z nią wygląd ziemi.

Swobodne latanie to jednak nie wszystko, co oferuje gra. Są jeszcze misje treningowe (gorąco polecam ich przejście!), tak zwany Quick Start oraz misje. O ile dwa pierwsze tryby występują praktycznie w każdej grze i bliższego przedstawienia nie wymagają, to misje są czymś znacznie rzadszym. A szkoda, bo lot do Alcatraz po bandziorów, z wyłączoną całą elektroniką, poniżej zasięgu radaru, w nocy i do tego w połączeniu z wodowaniem dostarcza niezapomnianych wrażeń! A pamiętajcie, że jest to symulator, jakby nie było, cywilny.

Po takich superlatywach nie powinna dziwić ocena - w końcu mamy do czynienia z najlepszym programem tego typu, jaki do tej pory ujrzała szersza publiczność. ProPilot czy Microsoft zostają w tyle i to mimo znacznie większego obszaru gry. Są jednak przypadki, gdy więcej nie znaczy lepiej, a tutaj mamy najlepszy tego przykład.

PS: Pod Golden Gate nie tylko da się przelecieć, bo to potrafi każdy i na dowolnym symulatorze, ale i wylądować - osobiście polecam, mocne wrażenia gwarantowane, zwłaszcza gdy na filarze zostawimy jedno ze skrzydeł... ■

Plusy:
- dokładność odwzorowania terenu
- możliwość powietrznego zwiedzania co ciekawszych obiektów w okolicy
- realizm lotu
- jakość efektów atmosferycznych
- realizm pogaduszek z kontrolerami lotu
- misje specjalne
- stopień zaludnienia przestrzeni powietrznej
- dodanie samolotu z pływakami

Minusy:
- czasami gra chrupie, zwłaszcza przy bliskiej odległości od obiektów 3D
- bardzo wiele rzeczy na ziemi istnieje tylko w postaci płaskich tekstur
- jako że powyższe minusy są ze sobą powiązane, więc chyba się tylko niepotrzebnie czepiam, tym bardziej, że wygląda to ze wszystkich symulacji najlepiej...
- ...aczkolwiek Mustang wypada i tak zbyt blado.

Ocena: 9

Q-ACTION

Producent: Looking Glass/Eidos

Wymagania: P 120, 16 MB RAM, Windows 95, 4X cd rom

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.lglass.com

INFO

Spearhead

Abrams - peacemaker

A więc stało się! Jadę na wojnę! Nie myślałem, że - gdy zaciągałem się jesienią 1998 - gdzieś 7 lat potem, zamknięty w stalowym pudle M1A2 Abrams, ruszę zaprowadzać pokój w jakimś odległym zakątku świata. Niech zerknę do notatek... aha, do Tunezji. To chyba gdzieś w Afryce.

MAC ABRA

Prawdę powiedziawszy, w czasie odprawy miałem ważniejsze sprawy do załatwienia (nie tak prosto jest dziś wyegzekwować karciane długi...), więc nie do końca rozumiem o co tam chodzi. Ni to wojna domowa z islamskimi fundamentalistami, ni to jakaś akcja antyterrorystyczna przeciwko separatystom wspieranym przez bojówkarzy z Iranu... czy Iraku? Czy to zresztą istotne? Być może zresztą chodzi o Libijczyków. Grunt, że pamiętam co powiedział nasz dowódca: "wszystko co porusza się w sprzęcie rosyjskiej produkcji - należy zniszczyć". Nawiasem mówiąc, mamy zmierzyć się z przestarzałymi T-72, co nie powinno być trudnym zadaniem, gdyż różnica klas pomiędzy naszym "cadillakiem" (tak slangowo nazywamy Abramsy, gdybyście nie wiedzieli) a tą rosyjską puszką jest niebotyczna. (A propos, spore udziały w tworzeniu Abramsów, za których sterami zaraz zasiądziemy, ma firma MaK Technologies, znana z symulatorów tworzonych na zamówienie US Army). Ale też - gdy w chroniący nas pancerz niespodziewanie uderza kumulacyjny pocisk kalibru 125 mm - człowiek wcale nie ma poczucia wyższości nad przeciwnikiem...

Naturalnie nie jadę sam, wybieramy się całą armią, a ja mam dowodzić pancernym plutonem, w skład którego oprócz czołgów wchodzą też transportery opancerzone Bradley, wyposażone w bardzo skuteczne, kierowane rakiety przeciwpancerne. Do tego możemy korzystać np. z wsparcia z powietrza (Kiowa i Apache - kocham te helikoptery!) oraz ostrzału artyleryjskiego na wskazane cele. Opanowanie dowodzenia taką masą sprzętu i ludzi nie jest proste... Na szczęście, zanim ruszymy do walki, składającej się z jednej kampanii albo 10 quick-mission (4 stopnie trudności do wyboru), możemy sobie poćwiczyć. Mamy 7 misji treningowych, z których każda poświęcona jest na opanowanie jednej z czynności (np. prowadzenia ognia), oraz dwie misje typu tutorial, będące poniekąd sprawdzianem nabytych możliwości. Nie braknie też kilkunastu misji, w których możemy sobie powalczyć w większym zespole ludzi (tryb multiplayer, w tym także cooperative). Niestety, by je wykorzystać, pokładowy komputer waszych Abramsów MUSI mieć 32 Mb Ram, czyli o 100% więcej niż gdy walczymy solowo. A gdyby komuś ciągle było za mało, to głównodowodzący trzyma w odwodzie coś, co nazwał edytorem misji.

U góry: Ruch lewostronny sugeruje skrzyżowanie w jakimś angielskim miasteczku ...

Co nas czeka w Tunezji? Mówią, że walka na rozpalonej pustyni (choć czasem przyjdzie i "zwiedzać" miasta, albo dla odmiany popada deszczyk), pofałdowanej, pełnej wysokich wydm i z rzadka urozmaiconej jakimiś anemicznymi krzaczkami czy budowlami. Ale wygląda to fantastycznie, szczególnie gdy piasek gra w słońcu masą odcieni, a nad nim rozpina się efektowne tropikalne niebo. Wcale nie ma się wrażenia, że to tylko piach i piach, szczególnie zaś gdy mamy akceleratory grafiki w swoich peryskopach bojowych ;). Mówię tu o dniu, bo w nocy, nawet przy włączonych systemach termowizji i maksymalnym powiększeniu, widok w wizjerze jest raczej nieciekawy. No ale termowizja nie jest stworzona dla podziwiania widoków. Jak to wbijali nam do głów podczas szkolenia - "podpełzacie pod wydmę, tak by tylko lekko wystawić wieżę zza szczytu, włączacie termowizję... i żaden T-72 wam nie podskoczy, chyba że podpuścicie go na naprawdę bliski dystans". Zresztą co ja tu plotę o widokach - gdy zasuwasz z 50 km/h, a wokół ciebie kipi i tryska wyrzucany eksplozjami w górę piach; gdy widzisz płonące i dymiące wraki maszyn, fruwające w powietrzu wieże wrogich czołgów, zerwane mocą waszych pocisków SABOT; gdy słyszysz grzechot czołgowych kaemów, a w ustach czujesz gorzki smak prochowego dymu, buchającego z szarpanej odrzutem lufy Abramsa oraz zgiełk rozmów w radiu... ech, to czuje się, że się żyje (jeszcze).

A jest gdzie gnać, gdyż teren walki to obszar rzędu 16x24 km. To wystarczająco dużo miejsca, by wyzbyć się sporej ilości paliwa czy amunicji; na szczęście mądrzy ludzie z kwatermistrzostwa umożliwili (w określonych miejscach i sytuacjach) regenerację tych jakże ważnych zasobów. Ponadto możemy się natknąć (nie licząc masy wrogich pojazdów) na pola minowe (omijać!), własnych żołnierzy (wspierać!), żołnierzy wroga (eliminować - szczególnie efektownie nadaje się do tego karabin kal. 0,5 cala, piach aż gotuje się od jego pocisków), no i niewinnych tunezyjskich

Ciekawostka

Podczas Pustynnej Burzy (wojna w Zatoce Perskiej) jeden z Abramsów utknął w jakieś błotnistej dziurze. Aby czołg nie dostał się w ręce wroga (naturalnie po wcześniejszej ewakuacji załogi), oddano w niego trzy strzały z innego M1A1 z bliskiej odległości, stosując standardowe pociski przeciwpancerne SABOT. Gdy po jakimś czasie feralny czołg został odholowany do bazy, okazało się, że... wymaga tylko drobnych napraw i może nadal uczestniczyć w walce! Jest to niewątpliwie zasługa kompozytowego pancerza systemu Chobham (no i konstruktorów czołgu).

Dwaj przeciwnicy

M1A2 Abrams

Załoga:	4 ludzi
Max prędkość (na drodze):	65 km/h
Max prędkość w terenie:	48 km/h
Działo:	120 mm
Amunicja:	40 pocisków
Karabiny maszynowe:	1 x 7.62 mm
	1 x 12.7 mm
Masa:	57,154 kg

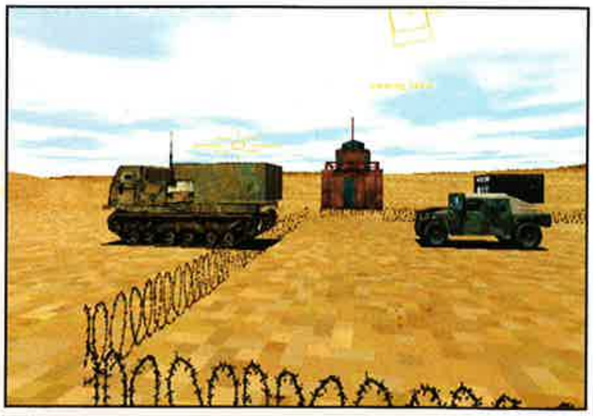
M1A2 Abrams to nowsza wersja wsławionego m.in. wojną w Zatoce Perskiej czołgu M1A1. Wydajny silnik o wielkiej mocy, pancerz Chobham, znakomita elektronika pokładowa (jej koszt wynosi 1/4 ceny całego czołgu, wynoszącej około 12 mln$!) i doskonała zwrotność dały w efekcie naprawdę morderczą maszynę.

T-72

Załoga:	3 ludzi
Max prędkość (na drodze):	60 km/h
Max prędkość w terenie:	40 km/h
Działo:	125 mm
Amunicja:	39 sztuk
Karabiny maszynowe:	1 x 7.62 mm
	1 x 12.7 mm
Masa:	44,500 kg

Dobry w swoim czasie czołg, ale już w połowie lat 80-tych mocno ustępujący możliwościami Abramsom, czego dowodem było wielkie lanie, jakie dostały irackie T-72 w wojnie w Zatoce Perskiej. Przestarzała elektronika oraz mniej celne, donośne, i o mniejszej mocy przebijającej działo (w porównaniu z M1A2) sprawiają, że T-72 może walczyć z Abramsami tylko przy znacznej przewadze liczebnej i (najlepiej) na stosunkowo bliski dystans. Ale w większej liczbie mogą być naprawdę groźne, więc nie lekceważcie tych "gruchotów"!

cywilów. Uwaga żołnierze: eksterminacja tych ostatnich surowo zabroniona! Podkreślić to sobie w notatnikach wężykiem! Konsekwencje naruszania tego zakazu będą bardzo smutne!

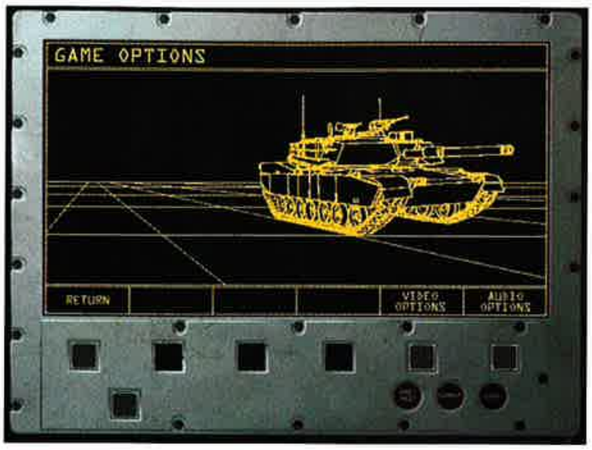


Czy przedstawiłem wam członków mojej załogi? W każdej chwili mogę ich odwiedzić i zasiąść na ich miejscach... Powiem w ten sposób: są perfekcyjni, niezawodni... i niestety małomówni oraz niemal zupełnie wyprani z ludzkich uczuć. Tak przynajmniej sądzę, oceniając to, co mówią... i jak mówią. Jeśli przez całą wojnę usłyszycie od nich ze 20 różnych komunikatów, to można powiedzieć, że słyszeliście wszystko. Krótkie rzeczowe teksty, zwykle wypowiadane bez większego zaangażowania; właściwie mam wrażenie, że wygłaszają je cyborgi albo ludzie zupełnie obojętni na dziejące się wokół wydarzenia. Dopiero gdy niechcący władowałem pocisk w sojuszniczego Abramsa, usłyszałem nieco ekspresji we wrzeszczącym w słuchawkach głosie. Nie da się ukryć, że amerykańscy czołgiści są bardzo, bardzo małomówni... przynajmniej zaś podczas operacji Spearhead. Może nie zwróciłbym na to uwagi, gdybym np. mógł posłuchać jakichś dziarskich wojskowych marszy, które - jak wiadomo - mają znaczący wpływ na morale wojaków. Ale niestety: muzyki tutaj ani na lekarstwo. Inna rzecz, że najpiękniejszą muzyką w uszach czołgisty jest niesamowity ryk startującego turbinowego silnika Abramsa - po prostu ciarki chodzą po plecach i wynagradzają wszystko, czego NIE usłyszałem....

Wrócę jeszcze do swego ukochanego pojazdu. Że jest to maszyna na medal, nie muszę mówić. Myślałem, że znam go od podszewki, ale jednak dopiero w warunkach bojowych odsłonił on swe pewne tajemnicze właściwości. Zdumiał mnie na przykład fakt, że nasze czołgi poruszają się na... nieruchomych gąsienicach. Naprawdę! Wychyliłem się z wieżyczki i z osłupieniem stwierdziłem, że choć koła Abramsów podczas jazdy wirują jak szalone, to... gąsienice są nieruchome. Hm, ciekawy patent! (A tak w ogóle to możemy sobie nasz czołg oglądać z wielu różnych ujęć, regulować można nawet kąt, pod jakim patrzymy na niego z zewnątrz). Ponadto ni diabła nie wiedziałem, że mój "cadillak" jest... amfibią. Więcej! Mój czołg

Ciekawostka

W czasie II wojny światowej amerykański czołg oddając trzynaście strzałów do celu odległego o 1500 metrów miał 50% szans na trafienie. Dzięki pokładowej elektronice już w połowie lat 70-tych potrzeba było na to tylko... jednego strzału. Dziś Abramsy potrafią jednym strzałem zniszczyć ruchomy cel z odległości 3-4 km - i to w nocy, jadąc przy tym z prędkością rzędu 40 km/h.



traktuje morze (a przynajmniej jego pierwsze 100-200 metrów do brzegu) jako ląd, tj. bez żadnego problemu gna po falach jak szalony, nie zanurzywszy się choćby na milimetr, jakby był bańką mydlaną, a nie kilkudziesięciotonową bryłą metalu. Brawa dla amerykańskich konstruktorów!

Ciekawostka

Efekt trafienia pociskiem SABOT, wystrzelonym przez Abramsa, można porównać do energii wyzwolonej przy uderzeniu wyścigowego bolidu, poruszającego się z prędkością ponad 300 km, w ścianę; przy czym cała ta energia kumuluje się na obszarze o średnicy około 5-7 cm! W efekcie wyzwolenia ogromnej ilości ciepła (oraz wstrząsu) często zdarza się, że we wrogim czołgu zapala się paliwo lub eksploduje amunicja, mimo iż jego pancerz wytrzymał trafienie...

No dobra, dość tego wydziwiania. Żołnierzom nie płaci się za gadanie. Zamknąć klapy, klawiatura albo joye w dłoń, kto ma hełm VR (i 32 Mb Ram) - niech wkłada go na głowę... i huzia na wroga. Spearhead może nie jest jakąś porywającą symulacją współczesnego czołgu, ale jak najbardziej mieści się w górnej granicy stanów średnich. Warto więc w niego zainwestować. ■

Plusy:

- misje treningowe i tutoriale
- urozmaicone misje solowe
- całkiem efektowna grafika
- efektowne niszczenie wrogich maszyn
- doskonale wykorzystane efekty dymu i pyłu
- dobre wyważenie proporcji pomiędzy strzelaniną a symulacją
- wbudowany edytor misji
- niezła grywalność
- startujący silnik Abramsa - czad!

Minusy:

- konieczne 32 Mb Ram do misji multiplayer
- dość wysoki poziom trudności wielu misji (niezależnie od jego wyboru)
- niedużo quick misji
- praktycznie całkowity brak muzyki
- drętwe speeche
- brak możliwości save'owania misji
- misje cooperative tylko przez Internet i LAN
- jazda po wodzie
- nieruchome gąsienice

Ocena: 7

CD-ACTION	**Producent:** Zombie/Interactive Magic
Wymagania: P-133, W'95, DirectX, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4	**Dystrybutor:** Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.imagicgames.com

INFO

Tom Clancy's Rainbow Six

Rangersi pokonani!!!

Tyle się o Spec Opsach mówiło, znaczka jakości przyznało, gra wydawała się w najbliższym czasie nie do pobicia, a tu jak grom z jasnego nieba pojawił się Commandos, kandydat na gwiazdę, która przyćmi blask swojego poprzednika. Ten to dopiero wydawał się niezwyciężony. Ale nic z tego, bo wraz z dotarciem do redakcji Tęczowej Szóstki cały nasz światopogląd odnośnie akcji specjalnych uległ kolejnej zmianie. Żegnajcie zatem Rangersi, udajcie się Commandosi na zasłużoną emeryturę - witaj panie Tomie Clancy ze swoją książką i opartą na niej grą.

ALLOR

Jak wam się podoba wstęp? Nieźle kontrowersyjny, nieprawdaż? Zapewniam was jednak, że jestem obecnie w pełni władz umysłowych, a swe słowa najpierw dokładnie przemyślałem i nie są one bynajmniej wynikiem zbyt długiej ekspozycji mojej głowy na promienie słoneczne. Jedynym przeżyciem, które kazało mi się odwrócić od dwóch wspomnianych tytułów jest tylko i wyłącznie opisywana gra, aczkolwiek opatrywanie tego zdarzenia słowem „tylko" jest dużym nietaktem. Nie miała ona przecież wpływu na nagłe pogorszenie stanu zdrowia pozostałych pretendentów do pierwszego miejsca spośród symulacji taktycznych, a jedyne co zrobiła, to dosadnie stwierdziła, że nie są one takie doskonałe, jak się wydawało. Ot choćby tacy Rangersi - graficznie bardzo przyjemni, ale tak naprawdę mają więcej wspólnego ze zwykłą zręcznościówką FPP, a właściwie TPP, niż strategią. Z chęcią zobaczyłbym prawdziwe akcje specjalne z taką ilością pocisków smugowych, tak niską celnością wroga i tak dużą wytrzymałością ludzi na ostrzał. I to wykonywane bez wcześniej ustalonego planu. Commandosi nie są pod tym względem dużo lepsi. Ginie się wprawdzie szybciej, ale leczenie przebiega równie szybko i z tą samą zaskakująco wysoką skutecznością, a na zbytnie planowanie także nastawiać się nie można. Z pozostałych smaczków - skąd się ma niby wiedzieć, gdzie spoglądają wraży żołdacy? Albo dlaczego szpieg musi swoje przebranie znajdywać? Czyżby magazyny Sprzymierzonych świeciły aż takimi pustkami??? A może ktoś będzie na tyle dobry i wyjaśni mi w jaki sposób można się w dziesięć sekund zamaskować na śniegu na tyle skutecznie, że nawet stąpający po naszym dzielnym zielonym berecie niemieccy żołdacy go nie wykryją?

Zarzuty powyższe nie mają na celu pokazać, że Commandosi czy Spec Opsi to produkty kiepskie, nadające się w najlepszym wypadku na grzanie miejsca na półce. Co to, to nie - sam trochę czasu nad nimi spędziłem i daleki jestem od ich jednoznacznego potępiania. Jedyne co poprzednie akapity miały na celu, to przygotowanie gruntu pod prezentację najnowszej produkcji Red Storma, czyli Tom Clancy's Rainbow Six.

Pierwszym zwiastunem „ostrzegającym" przed ciekawą zawartością jest umieszczone w tytule nazwisko jednego z najwybitniejszych pisarzy książek sensacyjnych, którego dzieła (choćby najbardziej znane „Polowanie na Czerwony Październik") charakteryzują się nie tylko wartką i wciągającą akcją, ale także dobrym osadzeniem w realiach współczesnego świata, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki wojennej. Nie jest to zresztą pierwsze zetknięcie się tego autora z grami, bo maczał on także palce w pierwszej edycji Harpoona, takiej morskiej strategii (przez duże „S", z RTSami nie mającej nic wspólnego!), odbywającej się w czasie rzeczywistym. Chodzą zresztą słuchy, że i nie ostatnie, ale po co gdybać, lepiej skoncentrować się na tym, co otrzymaliśmy już teraz. Drugi znak tego, że w przypadku tej gry zetkniemy się z czymś naprawdę niepowtarzalnym to sylwetka kogoś w kominiarce z wyciągniętym pistoletem oraz sama stylistyka tytułu, w prostej linii nawiązująca do celownika. Zwiastuny, nawet tak dobre, nie są jednak w stanie tak do końca przygotować nas na to, co autorzy tej produkcji nam przygotowali. Nawet filmiki, pokazujące parę akcji oddziałów specjalnych jakoś na kolana nie rzucają, głównie ze względu na fakt, że nie występują w nich żywi ludzie, tylko postacie generowane przez komputery. A te, mimo dużego realizmu ruchu, nie oddadzą pełnej dynamiki rzeczywistych akcji. Klimat jednak pozostaje, zwłaszcza że wspomaga go muzyka przywodząca na myśl choćby „Twierdzę" tudzież dowolny inny film akcji. Dzięki temu z dużą dozą ciekawości przechodzi się do opcji... Training.

Tak, tak, jest to pierwsze miejsce, gdzie wypada się udać. Wprawdzie kusi zarówno Single Player, jak i Multiplayer, ale powstrzymajcie swe zapędy, bo zbyt częsty powrót z misji w czarnych foliowych workach może się na waszej psychice odbić raczej niekorzystnie. Tu nawet praktyka w Unrealu czy Quake'u na niewiele się zda.

właśnie ze względu na cechujący dzieła Toma Clancy'ego realizm... Nie wierzycie? To spróbujcie „wyczyścić" pokój z jednym li tylko terrorystą - na początku jest to bardzo poważne wyzwanie, bo śmierć przychodzi w czasie krótszym niż dwieście pięćdziesiąt milisekund. Strafe'owanie także nie przynosi żadnego efektu, bo z kałasza z trzech metrów trafić raczej łatwo. Do tego kamizelki niby chronią, ale nie wszędzie, a wpadając bokiem, wystawiamy na ostrzał swe ręce. A bez tych chęci do walki jakoś tak same przechodzą. Można wprawdzie wrzucić do środka granat, ale jeśli przez przypadek znaleźli się tam zakładnicy, to klapa murowana. Wyjściem byłby granat ogłuszająco-oślepiający, ale daje on jedynie pół sekundy przewagi, a nie jest to zbyt wiele, by do pokoju wpaść i cel unieszkodliwić. Zwłaszcza bez treningu, bo wtedy częściej oślepiamy siebie, a nie cel. Trening to jednak nie tylko takie tam proste podstawy, trzeba się także nauczyć wykorzystywania ludzi oddanych nam pod komendę. Nic trudnego? Nie, tak lekko to nie jest, a na wystrzelanie całego teamu wrogowie wcale nie potrzebują więcej czasu niż na ustrzelenie jednego żołnierza: wystarczy wparować do niesprawdzonego pomieszczenia, a fabryka czarnej folii znowu parę grosza zarobi. By takich niemiłych sytuacji uniknąć, przechodzi się trening w korzystaniu z wcześniej przygotowanych planów. Jest to właśnie ta opcja, która stawia Rainbow Sixa wyżej od Commandosów, Spec Opsów czy innych Swatów. Planowanie przed misją jest bowiem dla tego typu gier wyjściem idealnym: unika się niepotrzebnego chaosu (który pojawia się tylko w momencie, gdy coś zawalimy) i ciągłej prowizorki, gra nie traci na szybkości przez wprowadzenie tur, a emocje sięgają tych towarzyszących prawdziwym akcjom. Spróbujcie zresztą uwolnić zakładników z paroklondygnacyjnego budyneczku bez wsparcia, bez synchronizacji działań poszczególnych grup uderzeniowych. Zadanie praktycznie niemożliwe, co wcale nie oznacza, że z planem zmienia się w coś banalnego. Spróbujcie zresztą ułożyć plan, który od razu wypali...

Na szczęście nie od razu jesteśmy do tego zmuszani. Po wybraniu Single Playera i utworzeniu nowej kampanii, rzuca się nas wprawdzie w sam środek akcji, ale w czterech pierwszych misjach skorzystać można z planów przygotowanych przez twórców. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by stworzyć swój własny zupełnie od zera (na wyższych poziomach trudności jest to wręcz niezbędne, bo terrorystów jest więcej, zajmują inne miejsca i skorzystanie z gotowca kończy się ładnym obrazkiem z naszymi ludźmi leżącymi na podłodze w czerwonych kałużach), tym bardziej, że jest to wspaniały sposób na przećwiczenie tej trudnej sztuki. Ale przed samym planowaniem dróg ataku wypada jeszcze zrobić coś więcej. Dostępna jest bowiem pełna informacja wywiadowcza, krótkie notki o celach, stojących za wszystkim organizacjach i inne tym podobne rzeczy pozwalające w pełni rozeznać się w sytuacji. Dzięki tym krótkim tekstom mamy nie tylko pełniejszy obraz zastanej sytuacji, ale przede wszystkim pozwalają one budować całą intrygę, która jak na Clancy'ego przystało jest nie tylko bardzo wciągająca, ale i pełna nieoczekiwanych zwrotów, ciągłej niepewności intencji wroga i podróżowania po całym świecie. Zanim się to wyklaruje, trzeba się będzie nieźle natrudzić, bo to co z początku wygląda bardzo niegroźnie, przemienia się w... (tutaj niestety tekst okazał się nieczytelny).

Po lekturze przechodzi się do wyboru ludzi mających wziąć udział w akcji. W sumie pełny oddział liczy (po wszystkich uzupełnieniach) dwadzieścia osób, a na misję można wyznaczyć tylko osiem, co równa się konieczności przeprowadzenia ostrej selekcji. Na szczęście mamy do wglądu akta każdego ze specjalistów, zawierające tak istotne dane, jak umiejętność skrytego poruszania się, celność, zdrowie, opanowanie, agresja czy znajomość elektroniki lub materiałów wybuchowych. Jedyny problem to konieczność przejrzenia tych wszystkich danych, ale na szczęście nasi ludzie zostali rozparcelowani na parę kategorii umożliwiających szybsze znalezienie potrzebnego nam osobnika. Mamy więc podział na specjalistów od samego ataku, materiałów wybuchowych, elektroniki oraz zwiadu. Jak można się domyślać, są oni odpowiednio dobrzy w swojej specjalności, ale nie znaczy to, że zwiadowcy nie potrafią strzelać, czy że obce im są materiały wybuchowe. Praktycznie wszyscy

Niezbędnik komandosa

Broń podstawowa

Heckler & Koch MP5-A2
Podstawowa broń większości grup antyterrorystycznych na świecie, swą bardzo dobrą reputację zawdzięcza niezawodności i znakomitej celności - która spada bardzo nieznacznie nawet przy ogniu w pełni automatycznym.

Heckler & Koch MP5K-PDW
Kompaktowa wersja MP5; dzięki swym małym gabarytom i niewielkiej masie jest idealnym wyjściem w sytuacjach, gdy karabin czy nawet normalnej wielkości pistolet maszynowy jest zbyt nieporęczny.

Heckler & Koch MP5SD
Prawdziwy postrach terrorystów - wbudowany tłumik jest tak skuteczny, że jedynym odgłosem wydawanym przy strzale jest szczęk zamka. Idealny wybór przy wszelkich próbach odbicia zakładników oraz w sytuacjach, gdy najważniejsze jest zaskoczenie.

CAR-15
Skrócona wersja standardowego amerykańskiego karabinku M-16, powszechnie używana przez amerykańskie siły specjalne, idealna do zadań wymagających dużej siły ognia na krótszych dystansach.

M-16A2
Jeśli chodzi o akcje na wolnym powietrzu, bardziej idealnego wyboru nie ma: największy zasięg, bardzo duża siła ognia. Broń nie posiadająca konkurencji dla czającej się na zewnątrz grupy wsparcia, ale w pomieszczeniach zbyt nieporęczna.

Benelli M1Tactical 12-Gauge
Broń używana głównie do otwierania zamkniętych drzwi, świetnie się także sprawdza w walce na najbliższych odległościach. Taka ciekawostka - w ciągu sekundy wyszkolony żołnierz oddaje z niej pięć mierzonych strzałów!

Broń zapasowa

H&K .45 MARK23
Jeden z trzech używanych przez Rainbow pistoletów, ceniony ze względu na swą niezawodność oraz wspaniałą celność, jest także podstawowym uzbrojeniem wszystkich oddziałów antyterrorystycznych w Stanach.

H&K .45 MARK-SD
Dzięki dokręconemu tłumikowi prawie całkowicie wyeliminowano towarzyszący strzelaniu błysk, redukując przy tym głośność wystrzału o 35 decybeli. Polecany dla zwiadowców.

H&K .40 USP
Bardzo dobry kompromis między siłą ognia a poręcznością, choć poza tym niczym specjalnym się nie wyróżnia.

H&K .40 USP-SD
Dokręcenie tłumika firmy Knight Armament Corp. eliminuje błysk i skutecznie tłumi huk - kolejna broń dla zwiadowców lub na misje wymagające zaskoczenia.

Beretta 9mm 92FS
Ulubiony pistolet członków Rainbow, uznanie zyskał dzięki bardzo małemu odrzutowi, dużemu magazynkowi i poręczniejszej od H&K .45 budowie.

Beretta 9mm 92FS-SD
By zachować dużą celność, tłumik tego modelu ma ograniczoną długość i zredukowaną masę, co jednak nie przeszkadza mu w całkowitej eliminacji płomienia wylotowego tudzież zmniejszeniu huku o 32 decybele.

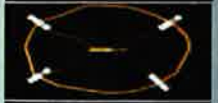
Wyposażenie dodatkowe

Primary Mags
Dodatkowa amunicja do broni podstawowej.

Secondary Mags
Zapasowa amunicja do pistoletu.

M61 Frag Granades
Standardowy granat szturmowy. Mimo niedużego promienia rażenia jest wprost nieoceniony przy „czyszczeniu" pokojów - pod warunkiem, że mamy stuprocentową pewność, że nie będą w nich przebywać osoby postronne.

Flashbangs
Granaty ogłuszające, wrzucane zazwyczaj do nieznanego pomieszczenia bezpośrednio przed wejściem. Zapewniają dużo mniejszą przewagę niż M61 (który może spokojnie wroga zabić), ale są za to znacznie bezpieczniejsze dla osób postronnych.



Door Charges
Jeśli liczy się przede wszystkim czas przejścia przez zamknięte drzwi po otrzymaniu rozkazu ataku, nie ma to jak to zakładane bezpośrednio na przeszkodę urządzenie. Rozwali każde wrota, a jedyny minus to niezbyt duża subtelność i jednorazowość.

Demolitions Kit
Ostatnia z walizek, przydatna ekspertowi od materiałów wybuchowych: narzędzia w niej zawarte ułatwiają zarówno rozbrajanie cudzych bomb, jak i ustawienie własnych.

Lockpick Kit
Ułatwia pokonanie zamkniętych drzwi: w walizeczce znajduje się między innymi w pełni automatyczny „otwieracz" do większości zamków mechanicznych i urządzenie znajdujące szyfr w zamkach cyfrowych. Polecany, gdy liczy się szybkość, a nie chcemy zbytnio przy tym hałasować.

Electronics Kit
Kolejna walizeczka, tym razem z elektroniką: umożliwia zakładanie podsłuchów, wyłączanie zabezpieczeń czy zabawę z kamerami monitorującymi korytarz.

Heartbeat Sensor
Wykrywa, dzięki wykorzystaniu detektorów pola elektromagnetycznego bardzo niskiej częstotliwości, obecność innych osobników - nawet przez ściany. Podstawowe wyposażenie każdego zwiadowcy.

mają wiedzę bardzo szeroką, tyle tylko, że w danej specjalności są po prostu najlepsi, a inne traktują jak hobby.

Gdy już skompletowaliśmy nasz team, pora na jego uzbrojenie i wyposażenie. Zaczynamy od stroju. Do wyboru, dla każdego z rodzajów kamuflażu: lekki pancerz dla zwiadowców, normalny, szturmowy dla większości teamu oraz masywny dla specjalistów od materiałów wybuchowych i ciężkiego wsparcia ogniowego. Na ubraniu się nie kończy, pozostaje jeszcze uzbrojenie podstawowe i zapasowe (inne do akcji na otwartym polu, przeciw bazie terrorystów, a zupełnie inne przy próbie skrytego odbicia zakładników czy zakładaniu podsłuchu) oraz wyposażenie dodatkowe, jak granaty ogłuszające, zapas magazynków, podręczny zestaw saperski czy granaty szturmowe dla gościa od ciężkiego wsparcia. Po wyekwipowaniu pora na podział naszych dzielnych chłopców na poszczególne grupy. Do dyspozycji są maksymalnie cztery, w jednej może być najwięcej czterech zawodników, choć przy szturmach w budynkach znacznie lepiej sprawdzają się grupy dwuosobowe. Wszyscy przygotowani, pozostaje więc już tylko rozpocząć planowanie. Ustalamy trasy i tempo przemarszu, zachowanie wobec otoczenia, ewentualne akcje specjalne... Jest tego całkiem sporo, co pozwala na dogranie wszystkich elementów w najmniejszym nawet detalu. Pochłania to wprawdzie sporo czasu, ale raczej ciężko o bezpieczne wejście do pokoju z terrorystami bez uprzedniego poczęstowania ich granatem. Oczywiście wrzucenie go do pomieszczenia z zakładnikami, jak już to zauważyłem wcześniej, kończy się raczej żałośnie... Na szczęście na planie zaznaczono przypuszczalne miejsca pobytu terrorystów i ich ofiar, choć wypada i tak sprawdzać wszystkie pokoje, zwłaszcza na wyższych poziomach, kiedy to informacje wywiadowcze są mniej dokładne. Szczególną uwagę trzeba zwrócić na zgranie czasowe. Służą do tego tak zwane go-codes - po dojściu do tak oznaczonego punktu grupa zatrzymuje się i czeka na podanie przez radio swego go-code. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że tylko cztery ich rodzaje - bo tyle ich jest - są dużym ograniczeniem, ale nikt nie powiedział, że w dalszej części planu nie można użyć tych samych go-codów co wcześniej. Ba, nie ma nawet górnego limitu takich punktów, co pozwala na idealne wprost zgranie! Dobry plan jest o tyle istotny, że nasi ludzie trzymają się go później bardzo dokładnie, a w czasie misji jego zmiana nie wchodzi w grę. Zresztą co się będę nad tym rozwodził, skoro nawet dewiza SASu została zmieniona z „Who Dares Wins" - „Kto ryzykuje, wygrywa" - na „Who Plans Wins" - „Kto planuje, wygrywa". A tym gościom ufać w końcu można. Przygotowany plan warto zachować dla potomności i przejść do ostatniego z ekranów przygotowawczych. Jego nazwa mówi sama za siebie: „Execute"... Taaa, po skończonych przygotowaniach pozostaje nam już tylko wprowadzić to wszystko w życie.

Na czas samej akcji kierujemy poczynaniami jednego z dowódców grup uderzeniowych - wybiera się go w czasie ustalania podziału naszego teamu, ale podczas samej akcji można

to oczywiście zmienić - i hajda na wroga. Grupy, poza kierowaną przez nas, poruszają się dokładnie według wcześniej ustalonego planu, strzelają do wrogów, meldują o nowych kontaktach, rzucają granatami... wszystko to w całkiem porządnym 3D, widzianym z pierwszej lub trzeciej perspektywy. Zresztą, wystarczy popatrzeć na screeny - twórcy nie mają się czego wstydzić, a tak naturalnie poruszających się postaci zbyt często przedtem nie spotykałem.

Jak pisałem wcześniej, akcja jest nadzwyczaj szybka - praktycznie kto pierwszy naciśnie spust, ten wygrywa. Bardzo przydatne jest w takich warunkach automatyczne celowanie. Nie należy tego utożsamiać z cheatowaniem, gdyż i tak do nas należy naciśnięcie spustu, a nie każdy ma na tyle wyrobione odruchy warunkowe, by poradzić sobie z celowaniem ręcznym i oddaniem strzałów w czasie poniżej połowy sekundy. Zresztą autocelowanie umieszcza jedynie na gościu sam wskaźnik, a to, gdzie polecą kule, zależy, podobnie jak przy celowaniu ręcznym, od stanu fizycznego wojaka, szybkości poruszania się i czasu spędzonego na mierzeniu. Bardzo miłą cechą autonamierzania jest także fakt, że najpierw celuje się w tułów, stanowiący cel znacznie prostszy, a dopiero później celownik przechodzi na głowę, cel mniejszy, ale bardziej na strzały wrażliwy. W czasie rozprawiania się z Tangosami (określenie terrorystów) nie ma oczywiście mowy o prowadzeniu ciągłego ognia! Przede wszystkim ze względu na limitowaną amunicję, ale nie tylko - magazynki mieszczą po trzydzieści nabojów, a to przy ogniu ciągłym wystarcza tylko na sekundę, góra dwie, a później trzeba bezużyteczne żelastwo przeładować, co oznacza sekundę całkowitej bezbronności... Można, a nawet trzeba, liczyć na pomoc pozostałych członków teamu, ale oni też nie zawsze zdążą, zwłaszcza gdy za bardzo wysforowaliśmy do przodu...

Prawdziwą gratką jest w tym wszystkim różnorodność zadań. Zaczyna się wprawdzie od zwyczajnej antyterrorystycznej roboty, ale później nie obejdzie się i bez zakładania podsłuchów (co oznacza, że nikogo nie można zabić, nikt też nie może zobaczyć naszych ludzi w akcji) czy wykradania informacji z komputera w dobrze strzeżonym budynku korporacyjnym. Parę razy ma się nawet do czynienia z typową eksterminacją, atakami na terrorystów nie przetrzymujących żadnych zakładników - zabija się wtedy każdego, nie ma problemu z raniącymi nie tych co trzeba granatami, a jedynym kłopotem są uciekający czas i dobre uzbrojenie wroga. W ramach rozpraw z grożącym wszystkim ludziom złem podróżuje się praktycznie po całym świecie: przyjdzie nam walczyć zarówno na statku u wybrzeży Zjednoczonego Królestwa, w mennicy w Brukseli, dżungli w Afryce, jak i na budowie autostrady w Australii. Dodaje to niesamowitego kolorytu, ale w końcu takie tłuczenie się samolotami powinno być (i jest) chlebem powszednim międzynarodowej grupy antyterrorystycznej, którą jest przecież Rainbow.

Wszystko to zebrane razem do kupy przedstawia kąsek dla zwolenników militariów niezwykle smakowity. Obraz byłby jednak niepełny bez wspomnienia o multiplayerze. Dopiero on pokazuje wilczy pazur Rainbow Sixa. Weźmy na przykład Cooperativa. Uczestniczyć w nim może maksymalnie ośmiu graczy, przy czym jeśli jest ich mniej, to resztę można zastąpić postaciami kontrolowanymi przez komputer. Każdy z graczy wybiera swoją postać, wyposaża ją, deklaruje specjalizację i przydziela do teamu. Nie ma wprawdzie opcji planowania, ale za to jest coś znacznie lepszego - porozumiewanie się przy pomocy głosu! Złudzenie uczestniczenia w prawdziwych akcjach doskonałe - możecie mi wierzyć. Nieco inny cel przyświeca graniu w trybie Adversarial. Po pierwsze uczestniczyć w nim może nawet szesnastu graczy, po drugie do wyboru są ponownie tylko siły Rainbowa, a po trzecie tryb ten został pomyślany jako symulacja treningu. Nie zmienia to jednak faktu, że walka i emocje są jak najbardziej prawdziwe, a całość dodaje jeszcze grze znamion realizmu. Do wyboru jest pięć różnych zasad rozgrywki: można się „bawić" w atakujących i obrońców, w dwa forty, trenować umiejętności przeżycia we wszystkich przeciw wszystkim, udowadniać, który team jest lepszy, czy bawić się z zakładnikami - obydwie strony mają po jednym zakładniku, którego trzeba ochronić przed zakusami wroga, jednocześnie odbijając ich zakładnika, przy czym jeśli ktoś zabije któregokolwiek z nich, to jego team automatycznie przegrywa - gdy mamy do czynienia ze szkoleniem grup antyterrorysty-cznych, to bezpieczeństwo odbijanych jest w końcu najważniejsze...

Dobra, pora te pochwały kończyć, i tak było ich już zbyt wiele. Nie znaczy to, że produkt Red Storma na nie nie zasługiwał, ale co za dużo, to i świnia nie chce, że się tak wyrażę. Wprawdzie nie oznacza to przejścia do minusów, bo właściwie poza faktem, że misji jest tylko szesnaście, a do gry nie dołączono edytora, właściwie ich nie ma, ale i tak recenzja musi mieć gdzieś przecież swój koniec.

PS. Chodzą słuchy, że dodatkowe misje i rodzaje rozgrywek dostępne będą on-line... Czyż trzeba dodawać coś jeszcze? ■

DEMO NA CD 10/98 CD-ACTION

Plusy:
- pełen realizm starcia
- podział na planowanie i samą akcję
- multiplayer nie tylko kooperatywny
- prawdziwe, dźwiękowe radio w multiplay'u
- bardzo zróżnicowane misje
- w miarę inteligentni wrogowie
- płynność ruchów

Minusy:
- no nie wiem, może brak obsługi dźwięku 3D, że grafika gorsza niż w Unrealu, że w pudełku nie ma książki, że nie ma edytora, nie można być terrorystami, i że nie dodają pistoletu z farbą - oczywiście gratis...

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: Red Storm / Take 2 Interactive

Wymagania: P166MMX, polecany akcelerator zgodny z Direct3D, karta dźwiękowa DirectSound

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.redstorm.com

INFO

Fields of Fire

Pola ognia

Kiedy tylko doszły mnie słuchy o oczekującej na zrecenzowanie strategii "umieszczonej" gdzieś w historii Stanów Zjednoczonych (no... nie do końca: państwo takie jeszcze wówczas nie istniało, ale...), natychmiast postanowiłem zrobić się całkowicie zapracowany, zupełnie malutki i nieobecny. Powód tak rozpaczliwie radykalnych działań nie jest być może do końca zrozumiały przez zadeklarowanych miłośników gier strategicznych, jest natomiast zrozumiały dla bardziej normalnych (bez urazy!) graczy: chodziło mi oczywiście o jej tematykę. Jaki bowiem może być najbardziej prawdopodobny temat takowej giery? Oczywiście i wręcz z założenia: amerykańska wojna domowa, zwana również "secesyjną". A czemu to niby jestem jej przeciwny? I natychmiast odpowiem pytaniem na pytanie: a ileż to razy można oglądać to samo?! Od samego przecież początku rozwoju gier komputerowych jako dziedziny rozrywki, czyli w sumie "od zawsze", serwowane są graczom kolejne wariacje na temat tych kilku lat bezskutecznych w gruncie rzeczy zmagań. Wracając do mojego niecodziennego, bądź co bądź, postanowienia - oczywiście na niewiele się to zdało. Wchodzący z pudłem pod pachą Naczelny z właściwą sobie przenikliwością wyłowił mnie zza kubła na śmieci i - oczywiście - wręczył ów przyniesiony ze sobą bagaż...

GEM.INI

Pech? Nie, wcale nie! Okazało się bowiem (i to już na skutek pierwszego, jeszcze niechętnego, by nie rzec: nienawistnego spojrzenia na winietę boxu), że od wojny secesyjnej wydarzenia opowiadane w Fields of Fire: War along the Mohawk dzieli - bagatela - jakieś 100 lat. Wiek. W tył. W czasy, gdy biali na kontynencie Ameryki stanowili zdecydowaną mniejszość (choć już w rok później zaistniał pierwszy rezerwat...), prerie uginały się pod ciężarem stad niemal zupełnie wytrzebionych później bizonów, a przedstawiciele najwspanialszej dla mnie cywilizacji - generalnie określani nieszczęsnym kolumbowskim mianem "Indian" czy (równie nietrafnie) "czerwonoskórych" (gdyż w rzeczywistości przynależą oni do rasy żółtej), żyli w pełnej harmonii z naturą. Ech, ileż bym dał, żeby móc wtedy być jednym z dzielnych wojowników... Albo jako szaman... Albo chociaż... Niestety - to już jedynie historia. Historia, która uczy nas, że nie potrafimy uczyć się od Historii... Ale! Dosyć już! Wracam do pierwotnego tematu recenzji - do gry. Ogólnie: nie było się czego bać (jak zresztą w wielu, najrozmaitszych przypadkach składających się na życie...).

Tu uwaga: oto bowiem należy zwrócić waszą uwagę na coś, co nazwać można "słowem kluczowym dla aktualnie recenzowanej gry". Jest nim - IDEA (tak, tak!), czyli zamysł, czyli najogólniej coś, o czym, jak się wydaje, przez jakiś okres twórcy "nowych" gier nie chcieli pamiętać. To bowiem właśnie ona była pierwszą rzeczą, jaka chwyciła mnie za serce (mnie, cynika! - wyobrażacie sobie?!). Oto bowiem po raz pierwszy od sam nie wiem jak długiego czasu, twórcom gier strategicznych udało się zrobić Coś, co nie tylko różni się (od całej reszty) tak znacząco, że o jakimkolwiek szufladkowaniu wręcz mowy być nie może! Dlaczego? Ano z - co najmniej! - kilku powodów. Jednym z tych bardziej rzucających się w oczy jest to, że na dobrą sprawę strategia ta wcale nie jest strategią w klasycznym ujęciu tego określenia! Znacznie bliżej jest jej do "czasorzeczywistych" - wspólny jest im bowiem główny ich wyznacznik - prowadzenie działań właśnie w czasie rzeczywistym i opcja "fog of war". Nie można jednak poprzestać i na określeniu Fields of Fire mianem nietypowego, ale jednak eRTeeSa, gdyż bardzo wiele elementów zaczerpnięto w nim z gier... role playing! I - trzeba wam wiedzieć - są to rzeczy mające niebagatelny, ba - często determinujący przebieg rozgrywki, wpływ. Głównym punktem, na którym mogę oprzeć swoje twierdzenie jest kreacja, sposób ukazania życia bohatera. Ten bowiem (nawiasem mówiąc: postać kluczowa, co też objawia się z całą mocą w momencie śmierci naszego herosa, czyli notabene naszej, gdy gra bezwzględnie i natychmiast się kończy) naprawdę i z całą pewnością żyje!

Jak to? Ano właśnie... Bohater, w którego się wcielamy (jedna z ponad 40 przygotowanych uprzednio przez twórców "characterów": mężczyzn i kobiet, Anglików, Francuzów, Indian...) dysponuje właściwym tylko sobie wachlarzem cech (m.in. naturalnie siła, szybkość, ale i inteligencja, morale...) i w zależności od wykonywanego "fachu" (ciężko mówić o nim w przypadku "czerwonoskórych"),

Po prawej: Jedna z potencjalnych drużyn.

potrafi stosować rozmaite umiejętności (o nich kilkanaście słów dalej). Co więcej: może uczyć się od członków dowodzonej przez siebie drużyny innych dostępnych swojemu schematowi rozwoju zdolności, kompletuje ekwipunek. Wreszcie - jest po prostu sobą, człowiekiem z ukształtowaną osobowością: przekonaniami, motywacją... Mało? Być może, jednak często nie sposób znaleźć tego nawet w grach, które są rolplejami niejako "z gruntu" (Hexplore - uuuch!...)!

Hę? Wygląda na to, że "udało mi się" zgubić gdzieś rzecz częstokroć najważniejszą dla gier - najogólniej ujmując - strategicznych: tło wydarzeń. A i ono przecież pasuje do słowa-klucza. Oto bowiem dopasowaniu do indywidualności bohatera uległa również skala prezentowanych walk! Nie są więc to z całą pewnością ogromne, epickie bitwy, w których poległych liczy się w setkach, jeśli nie tysiącach. Tu wszystko opowiadane jest z mniejszym "rozmachem": terenem walk są okolice rzeki Mohawk, bohaterska drużyna składa się z zaledwie kilku osób (no, od czasu do czasu wspomagana jest oddziałem regularnego wojska... dwunastoosobowym dla zupełnej jasności), a i straty, jeśli w ogóle mają one miejsce (tak, tak - misje, gdyż to z nich składa się nasza wojskowa kariera, DA się wykonać bez strat własnych), to kwestia jednostek. Słowem: wojna lokalna, nie ogólna, czyli - real-time strategy w znacznie pomniejszonej skali.

Coś jeszcze na temat scenografii konfliktu?... Nieee, w zasadzie wszystko już zostało powiedziane - czas: rok 1757 i kolejne; miejsce: okolice granicy amerykańsko-kanadyjskiej; strony wojny: Anglicy (kubraki czerwone) i Francuzi (modre) oraz wspomagający obie strony (z różnych powodów) - Indianie. I to wszystko - po prostu: robimy swoje!

Robimy swoje również i poza misjami! Zacznę jednak od nich samych. Sytuacja przedstawia się w następujący sposób: oto mój bohater, Young Eagle, Indianin sprzymierzony z Francuzami (oczywiście jedynie na zasadzie "mniejszego zła"). Otrzymuje on polecenie

stawienia się przed obliczem komendanta lokalnego fortu. Przerywa (lub nie) polowanie i udaje się (lub nie) po rozkazy. Przyjąwszy misję, kompletuje drużynę (notabene: składającą się z innych, tych potencjalnych acz nie wybranych bohaterów) i wyrusza na - w moim przypadku - wojenną ścieżkę. W trakcie wyprawy wykonuje zamierzony Cel, a oprócz tego, szperając po okolicy, bogaci się o kolejne mniej lub bardziej

przydatne łupy, które zachowuje celem wykorzystywania bądź - już po powrocie do fortu, zamienia na mile brzęczącą monetę. Dzięki toczonym podczas wypełniania zadania walkom wzrasta doświadczenie Młodego Orła (już wyjaśniam skąd imię: potrafi kontrolować orły - widzi ich oczami) i... tak przez cały czas - do momentu, gdy ostatnia - 30-ta (lub 15-ta - jeśli nie mamy zamiaru sprzymierzać się z podłymi Anglikami/Francuzami - niepotrzebne skreślić) z nich nie zostanie zaliczona.

Czy to już wszystko? I tak, i nie. Tak, gdyż to rzeczywiście wszystko, co można napisać; nie - ponieważ pozostaje jeszcze wiele rzeczy, które wymykają się najprecyzyjniejszemu nawet opisowi: satysfakcja z dobrze wykonanych zadań i braku strat w ludziach, obserwacja zmian w przyrodzie (mamy na nią wpływ: przykładowo - dopuszczając do nadmiernego wzrostu liczby wilków, możemy zapomnieć o jeleniach...), rozwój bohaterów... - tego wszystkiego trzeba doświadczyć samemu.

I jeszcze kilka słów na temat ogólnie ujętej oprawy Fields of Fire i - niestety - nieodłącznie związanego z nią mankamentu. Kwestia pierwsza: rozdzielczość grafiki. Jako że gra oparta została na microsoftowym systemie okienek, jej wartość zależy od ustawień ekranu! Oznacza to, nie mniej nie więcej, że moje 1024 na 768 zostało bez problemów zaaprobowane przez grę! Co prawda wszystko zrobiło się, no... maleńkie, ale przecież nikt mi nie kazał tak grać! Poza tym - można "zoomować". I kwestia druga: paleta obsługiwanych przez grę kolorów - 8- lub też 16-bit. No, no - tysiące barw na jednym ekranie - i co więcej, są to tysiące naprawdę widoczne! Te wszystkie śliczne drzewa, domki, wnętrza budynków i jaskiń niejednokrotnie oświetlone pełgającymi płomykami ognia... Ech, cudo. Jednak wszystko to ma swoją cenę - rozdzielczość rozdzielczością, palety paletami, jednak - niestety - "atrakcje" te dość wyraźnie wpływają na szybkość gry. Jeśli zaś dodamy do tego konieczność liczenia opcji "mgły wojennej" (fog of war), to przestaje być dziwny fakt, że czasem

zmuszony byłem klikać po kilka razy na - przykładowo - postaci, by przejąć nad nią kontrolę. Cóż można dodać...

Ano właśnie, co? Może tyle, że ze względu na swoją odrębność, by nie powiedzieć "nowatorstwo", Fields of Fire staje się prawdziwym A MUST SEE dla większości graczy, a istnym A MUST HAVE dla lubiących wymagające (no cóż - gra się trudno i... długo) strategów! Hm, zdaję sobie sprawę, że zakamieniali (z przeproszeniem) wielbiciele strategii, tacy, co to poza Panzer General świata nie widzą, mogą poczuć się urażeni namawianiem ich do - było nie było - eRTeeSa, ale... No, naprawdę warto w niego "wskoczyć"! Chociażby na kilka godzin! ■

Plusy:
- IDEA (niecodzienna, bądź co bądź, kompilacja eRTeeSa i roleplaya)
- żywy świat i bohaterowie
- niezwykle szczegółowa grafika (16-bitowa paleta!)

Minusy:
- niestety - szybkość gry

Ocena: 8

D-ACTION

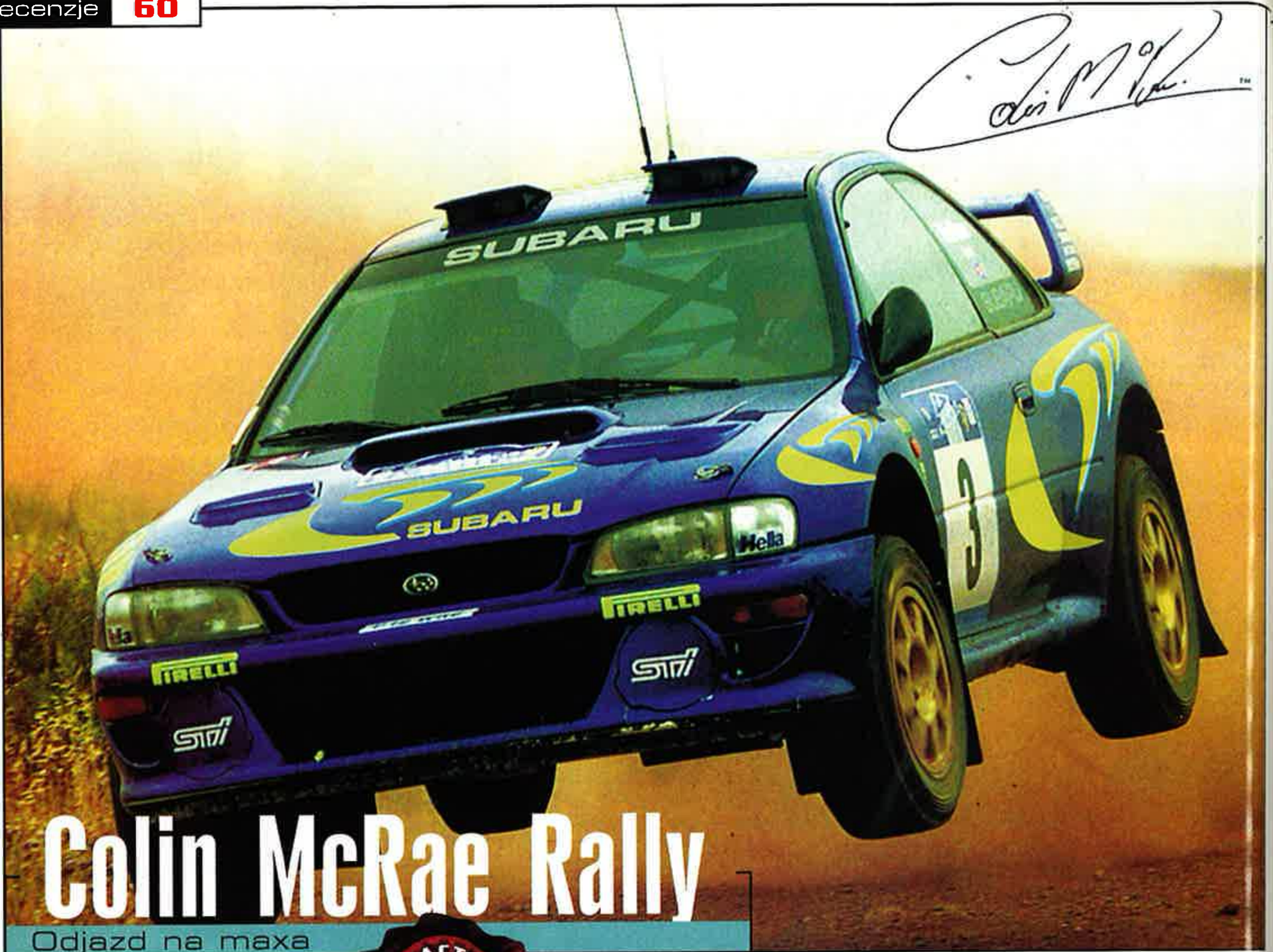
Producent: Empire Interactive

Wymagania: P-120, SVGA, Windows'95, CDx4, karta muzyczna

Dystrybutor: ?

Internet: http://www.empirestrategy.com

INFO



Colin McRae Rally

Odjazd na maxa

Pamiętacie może jeszcze opisywaną przez Inquisitora TOCA? Była to realistyczna, a przy tym i nieźle wciągająca symulacja bardzo popularnych na zachodzie wyścigów samochodów turystycznych. Zastanawiacie się po co o niej wspominam, poza faktem, że nadal uważam ją (a właściwie uważałem, ale o tym za chwilę...) za najlepszą samochodówkę? Well, jej twórcy poszli bowiem krok dalej i zaserwowali nam Rally firmowany przez Colina McRae - grę, która z miejsca zdobyła pole position, nie pozostawiając nawet cienia wątpliwości, kto zakończy tegoroczny championat na miejscu pierwszym.

McDrive

Bez paniki ludzie, dobrze wiem, że wyścigi na torze to nie to samo co rajd i że do tej pory prym w ściganiu się po szutrach i innych polnych drogach wiodły produkty firmowane przez Europress (choćby ich ostatni International Rally Championship), ale prawda jest dla nich okrutna - do Colina im równie daleko, co torowym wyścigom Segi, których tytułu już zresztą nie pamiętam, do TOCA. I to pod każdym względem, lepszy jest po prostu zarówno każdy szczegół z osobna, jak i wszystko to wzięte razem do kupy. No ale przejdźmy do rzeczy lub jak kto woli - zacznijmy od początku.

Dokładniej - od początkujących. Wiadomo, że by ich wspomóc, wymyśla się parę poziomów trudności, co w większości wypadków spokojnie wystarcza, ale jeśli ktoś jest zupełnie zielony... Tu pierwsza miła wiadomość - w Colinie zawarto coś wielce dla takich osobników pomocnego:

prowadzoną przez samego Szkota szkółkę jazdy. Składa się ona z trzech "klas", w których uczymy się coraz to trudniejszych manewrów, poczynając od samej jazdy na wprost do kręcenia ósemek i nocnego odcinka specjalnego na osobnym torze testowym. Poszczególne lekcje dzielą się na dwie części: najpierw mamy przedstawienie krótkiego filmiku z akcji wraz z komentarzem naszego nauczyciela, a później - nasze sam-na-sam z torem, w czasie którego jesteśmy oczywiście bacznie obserwowani, a wszystkie nasze błędy są nam na bieżąco wytykane. Po skończonej jeździe wystawiana jest ocena - składa się na nią między innymi szybkość, opanowanie poślizgów czy hamulców i jeśli ćwiczenie zaliczyliśmy, to uaktywnia się następne, a jeśli nie - pozostaje nam powtórka. Na szczęście, bo nie wszyscy chcą zaczynać zabawę od szkółki, można z edukacji całkowicie zrezygnować, aczkolwiek ukończenie nauki na najwyższym poziomie jest bez wątpienia bardzo opłacalne i to nie tylko dla początkujących...

Poza nauką oczekuje na nas także jazda na czas na dowolnym z dostępnych torów, pojedynczy wyścig (podobnie jak poprzednio - tylko na jednej z już udostępnionych tras) oraz rzecz najważniejsza - mistrzostwa. Te ostatnie są tak istotne ze względu na pojawiające się we wcześniejszym zdaniu wyrazy "udostępnione" i "dostępne" - jak łatwo się domyślić, kluczem do nowych obszarów są właśnie mistrzostwa - kolejne z nowych torów "otwierają" się przed nami w miarę naszych postępów podczas zawodów. Równie ważny dla liczby tras, na których będziemy się ścigali jest także wybrany przez nas poziom trudności - na najprostszym ograniczeni jesteśmy do trzech odcinków specjalnych każdego (no prawie...) rajdu, podczas gdy na średnim jest ich już dwa razy

więcej, a do tego dochodzą jeszcze tak zwane super-speciale. Jeśli śledzicie Eurosport, to wiecie o co chodzi. Jeśli jednak nie, to najprościej rzecz ujmując chodzi tu o zamknięty tor, na który wpuszcza się dwóch zawodników

naraz. Dzięki dwóm liniom startu, pełniącym także obowiązki finiszu, oraz znacznym odcinkom, na których samochody jadą obok siebie, jest to najbardziej widowiskowy i jednocześnie najbardziej bezpośredni sprawdzian umiejętności - obydwaj zawodnicy jadą oczywiście takimi samymi wozami, pokonując dokładnie taką samą trasę - liczą się więc tylko umiejętności i pokłady posiadanego szczęścia.

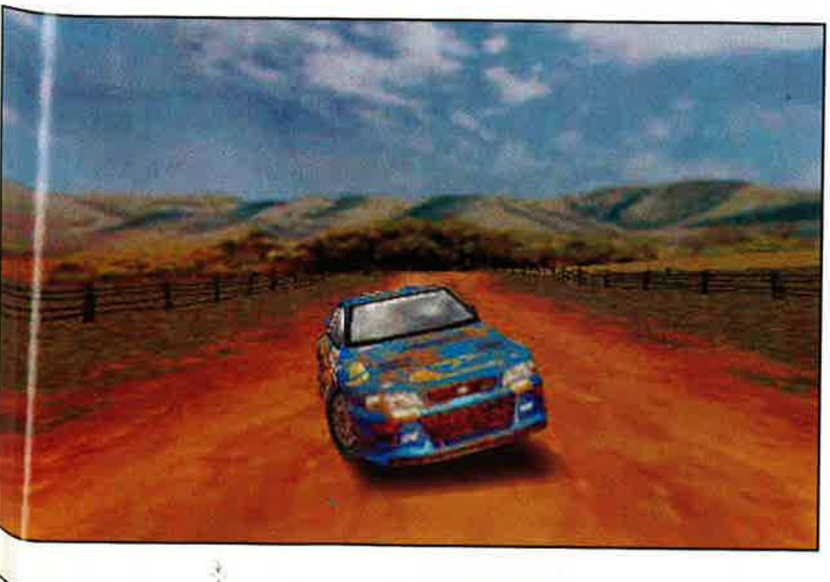
Wracając jednak do samych super-speciali zawartych w grze - są one bardzo przyjemną areną zmagań nie tylko przy zabawie solo. Dzięki możliwości podzielenia ekranu jest to jednocześnie wymarzone miejsce do rozstrzygania problemów typu "jestem lepszy niż Ty", i to pomiędzy żywymi osobnikami, nawet nie połączonymi żadnymi kablami. Tym bardziej, że można się wtedy dokładnie obserwować, przez co emocje są dużo, dużo większe, a i cały pojedynek łatwiej zaaranżować.

Nie znaczy to oczywiście, że normalna jazda to bułeczka z masełkiem. Fakt, że dla maniaków najłatwiejszy poziom jest rzeczywiście łatwy i da się go przejść niejako z marszu, ale już z tym średnim tak łatwo nie jest. Składa się na to parę czynników: wspominałem już o dwukrotnym zwiększeniu objętości, ale dochodzi do tego jeszcze zmiana kategorii pojazdów i oczywiście umiejętności zawodników kierowanych przez komputer. Zacznijmy od samochodów. Gdzieś tu powinniście mieć wykaz ośmiu z nich - dla początkujących dostępne są tylko cztery pierwsze, które są zarówno krótsze (łatwiejsze manewrowanie), jak i słabsze, co z kolei oznacza mniejsze

Colin McRae - kto zacz?

Urodzony dwadzieścia dziewięć lat temu w Szkocji. Sportem samochodowym zajmuje się od lat dziewięciu. W międzyczasie został najmłodszym kierowcą stojącym na najwyższym podium w World Rally Championship (w 1995 roku), jest także obecnym mistrzem brytyjskiego cyrku o nazwie Network Q RAC Rally - już zresztą po raz trzeci. Z teamem Prodrive i swoim Subaru Impreza związał się w roku 1992. Nosi przydomek "The Flying Scotsman" (Latający Szkot) i jest on o tyle zasłużony, że właściwie może pobić każdego - pod warunkiem, że nie wypadnie z trasy. Swego czasu, ze względu na zbyt częste złomowanie samochodu, groziło mu nawet opuszczenie teamu, ale wygrał bodajże w Australii i pozostał. Od tamtego czasu w rowach gości już zresztą zdecydowanie rzadziej.

prędkości pozwalające na dłuższy czas reakcji, choć i tak o pomyłkę nietrudno. Wadą mistrzostw rozgrywanych na najmniejszym poziomie jest jednak nie tylko fakt, że dostępna jest jedynie połowa odcinków specjalnych. Dochodzi do tego bowiem jeszcze szybszy ich koniec, oznaczający ni mniej ni więcej tylko ostatni ich etap po górskim,



asfaltowym Rajdzie Korsyki (po drodze bierze się udział w zmaganiach na piaszczystych bezdrożach Australii, lodach Szwecji, górskich dróżkach Grecji i polach Nowej Zelandii), czyli niemożność wzięcia udziału w imprezach w Indonezji (w dżungli) i w Zjednoczonym Królestwie (błotniste, leśne dukty). W sumie daje to tylko osiemnaście odcinków specjalnych, co na sumaryczną ich liczbę czterdziestu ośmiu (nie licząc super-speciali ani tych ze szkółki) nie jest liczbą zbyt imponującą...

Wypada więc przejść poziom wyżej. Tu nie tylko dosiadamy szybszych maszyn, dochodzą do tego jeszcze wizyty w serwisie, gdzie dokonuje się napraw i zmienia setup naszych czterech kółek, następujące średnio co dwa odcinki, a nie co jeden, jak poprzednio. Oznacza to nie tylko konieczność bardziej starannego doboru ogumienia czy przełożenia skrzyni biegów (które w końcu nie polega na zabawie z poszczególnymi trybikami, a na wyborze, czy zależy nam na maksymalnym przyspieszeniu, czy na największej prędkości maksymalnej - w sumie pięć możliwych ustawień: łatwych do zapamiętania, a mających przy tym równie duży wpływ na zachowanie się samochodu, co sześć osobnych i dla wielu czysto abstrakcyjnych liczb), ale dodatkowo ostrożniejszej jazdy - na naprawy i wszystkie zmiany setupu mamy bowiem w sumie tylko godzinę, co przy paru stłuczkach i diametralnej zmianie warunków na pewno na wszystko nie wystarczy - sama zmiana zestopniowania skrzyni biegów zjada dwadzieścia cennych minut. A jazda na "kolcach" po błocie na pewno nie wyjdzie nam na zdrowie, nie wspominając nawet o tym, że stłuczki mają bardzo wymierny wpływ na

zachowania samochodu, który po paru zaliczonych "otarciach" jedzie jakoś wolniej, przejawia tendencje do slalomów i w ogóle zachowuje się jakoś tak nieznośnie...

W takich "malutkich" szczegółach wychodzi całe doświadczenie uzyskane przez Codemastersów przy pisaniu TOCA, choć ona akurat na zmianę setupu (poza bodajże rodzajem skrzyni biegów) nie pozwalała, co i tak nie przeszkadzało jej w

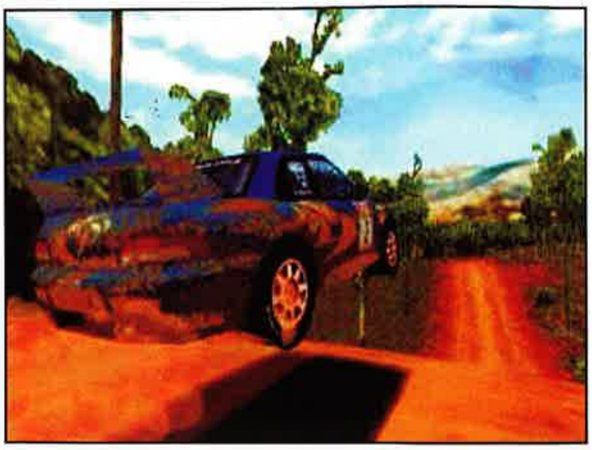
Plusy:
- super realizm
- super wygląd (łącznie z motion-blurem) i odgłosy
- perfekcyjny widok z wnętrza + 4 inne
- 8 samochodów + 4 ukryte = 12!
- 8 rajdów - w sumie 48 różnych tras
- 4 super-speciale
- brudzenie się samochodu
- zmiana geometrii samochodu po stłuczkach
- zmiana zachowania samochodu po stłuczkach
- przyjaźnie rozwiązany setup
- szkoła jazdy dla początkujących - prowadzi sam McRae
- split-screen
- w ogóle wszystko...

Minusy:
- z braku miejsca (i samych braków) brak

Ocena: 9

byciu jedną z najbardziej realistycznych samochodówek. W Colinie nie dość, że ten wysoki realizm utrzymano, to jeszcze doszedł do niego optymalnie rozbudowany setup i różne rodzaje nawierzchni. Jako efekt uzyskano mieszankę iście piorunującą - jeśli z zazdrością patrzeliście na transmisje z rajdów, zwłaszcza na ujęcia z wnętrza kabiny, a dotychczasowe komputerowe symulacje były "niezupełnie tym", to macie moje zapewnienie, że tym razem zostaje nam zaserwowane dokładnie to, co tygrysy lubią najbardziej. Bo nie dość, że mamy tu słuszną liczbę tras, w czasie jazdy prowadzi nas głos pilota (w tej roli autentyczny pilot Colina McRae - Nicky Grist), to jeszcze samochód zachowuje się wprost idealnie (mamy do pomocy nawet taki szczegół jak hamulec ręczny, o którym to niektórzy zapominają - dbałość o detale posunęła się tak daleko, że nie można zmienić biegu w momencie gdy blokujemy tylną oś!), a widoczki i design tras po prostu powalają. Wiąże się to niestety z faktem, że jak na nasze polskie warunki, wymagania programu są dosyć spore, ale możecie mi wierzyć, że na minimalnym sprzęcie, po wyłączeniu paru szczegółów, gra chodzi jak powinna, a i wygląda całkiem, całkiem - zresztą popatrzcie na screeny, zostały one ściągnięte na średniej maszynie, podczas normalnej gry - i co? - nie jest chyba najgorzej? Na lepszym sprzęcie do tego co widzicie dochodzą takie smaczki jak: rozmycie spowodowane ruchem czy wspaniałe tło, a i podciągnięte detale po prostu mordują - ale ze względu na obniżoną liczbę wyświetlanych w czasie sekundy klatek gra staje się na minimalnej konfiguracji zbyt trudna. O dobrym czasie decydują w niej bowiem ułamki sekund, kontrolowany ślizg bez jego... kontrolowania kończy się na płocie czy drzewie, a w górzystym terenie zakręty widzi się na chwilę przed momentem skrętu kierownicy... W takich warunkach najmniejsze skoki obrazu, utrata jego płynności, kończą się fatalnie. Wprawdzie od jednego "drzewowania" się nie zginie, a samochód po takim potraktowaniu nawet ciekawiej wygląda - powyginane blachy, zbite reflektory i tym podobne "modyfikacje" - ale zaczyna się też, o czym już pisałem, gorzej prowadzić.

Konkludując - gra jest po prostu świetna, super i w ogóle! Jeśli znudził się Wam wasz kaszlak, potrzebujecie czegoś mocniejszego, po nocach śnią się wam wybryki Hołowczyca, a jednocześnie niezbyt interesuje Was rozjeżdżanie przechodniów czy wpadanie na innych uczestników ruchu, to będzie to dla Was najlepsze wyjście. Nawet jeśli wylądujecie za kierownicą takiej, wydawałoby się - nieciekawej, Skody Felici, to jej dwieście czterdzieści koni wciśnie was nieziemsko w fotel! Ech, mieć coś takiego w garażu i jeszcze dodatkowo jakiś tor z gumowymi drzewami w ogrodzie - żyć nie umierać! Chociaż właściwie po ukazaniu się w Polsce Colin McRae Rally wystarczyłby już tylko wielki monitor, szybki komputer, kierownica z Force Feedbackiem i miesiąc zwolnienia...



Czym się jeździ

Renault Maxi Megane
Moc: 250KM
Odległość osi: 2468mm
Napęd na przednią oś

Seat Ibiza Kit Car Evo2
Moc: 230KM
Odległość osi: 2440mm
Napęd na przednią oś

VW Golf GTI
Moc: 250KM
Odległość osi: 2431mm
Napęd na przednią oś

Skoda Felicia
Moc: 230KM
Odległość osi: 2450mm
Napęd na przednią oś

Subaru Impreza WCR
Moc: 300KM
Odległość osi: 2520mm
Napęd na cztery koła

Toyota Corolla WCR
Moc: 300KM
Odległość osi: 2500mm
Napęd na cztery koła

Ford Escort WCR
Moc: 290KM
Odległość osi: 2550mm
Napęd na cztery koła

Mitsubishi Lancer WCR
Moc: 290KM
Odległość osi: 2465mm
Napęd na cztery koła
i jeszcze cztery super tajne, dostępne dopiero na poziomie Expert

PS. Gra dostała jedynie 9+ ze względu na protesty bardziej spokojnych członków redakcji - cóż, samochodówki mają tego pecha, że zna je mniej osób niż gry FPP, bo jeśli liczebność obydwu frakcji byłaby podobna, to bez wątpienia udałoby się nam przegłosować pełną dziesiątkę. W każdym razie, niezależnie od zdania redakcyjnych malkontentów, gra moim zdaniem w pełni zasługuje na najwyższą ocenę. Amen. I niech korekta nie waży się tego PSa usunąć!!! (Właśnie miałem robić "zaznacz" i del, ale chyba rzeczywiście dam sobie spokój - korekta).

CD-ACTION

Producent: Codemasters

Wymagania: P200, W95, DirectX 5.0, 16MB RAM, CD-ROM x4, 3D akcelerator.

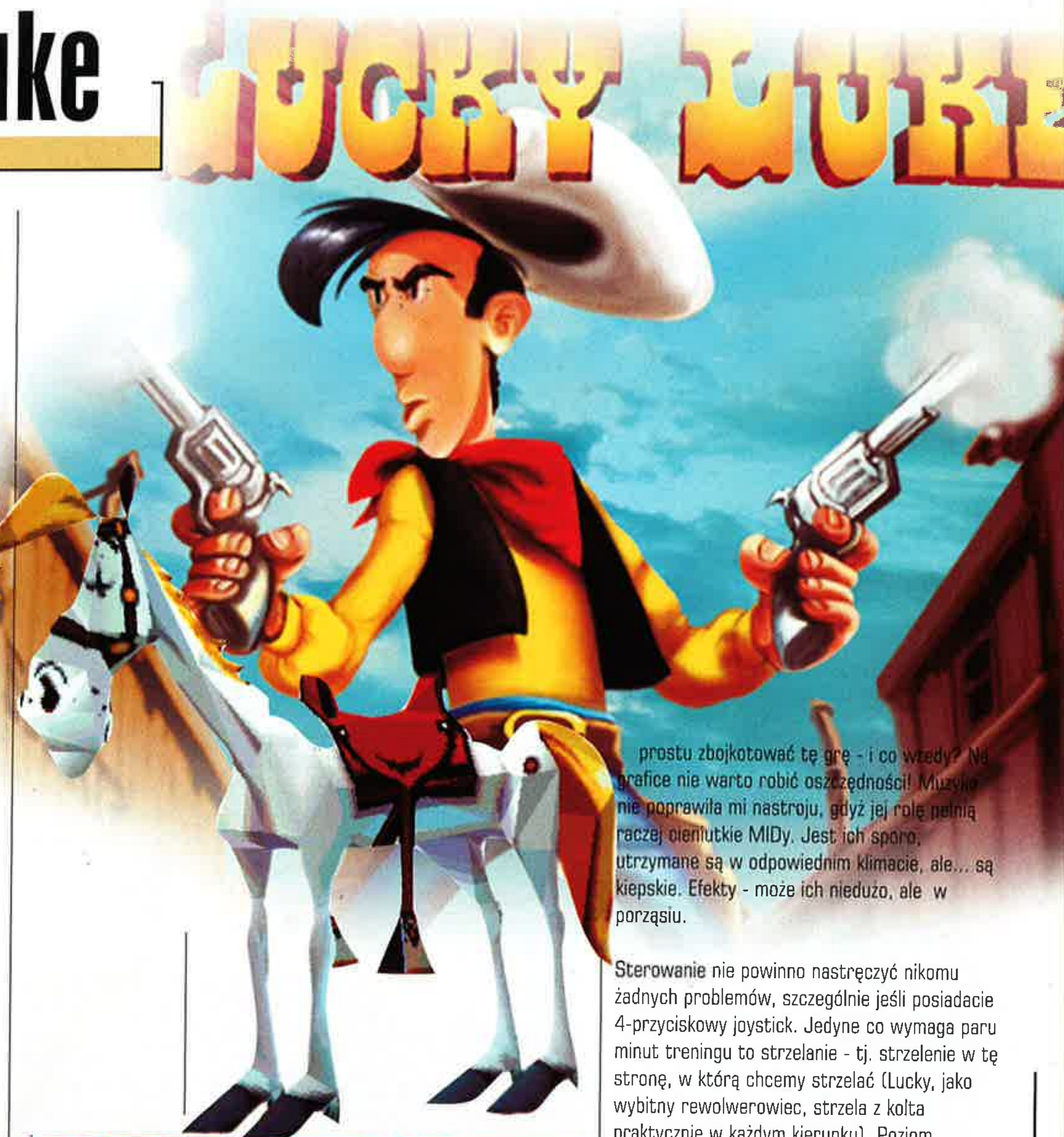
Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321

Internet: http://www.codemasters.com

INFO

Lucky Luke

Szczęśliwy Lucek



Tak właśnie kiedyś powszechnie tłumaczyliśmy sobie nazwisko kowboja Lucky Luke. Kiedy? Ooo, dawno temu, gdy jako „bardzo początkujący nastolatek" uwielbiałem komiksy z tym osobnikiem (choć nie ukrywam, że mimo wszystko wolałem Asterixa i Obelixa). Nie wiem czy wiecie, ale naszemu dzielnemu chłopakowi stuknęło właśnie... 50 wiosen. Nieźle się trzyma jak na swój wiek!

UGLY JOE

Skąd ta dygresja? Otóż Firma Infogrames, w serii „All your cartoon favourites", czyli „ulubieni bohaterzy kreskówek" wypuściła jakiś czas temu grę poświęconą właśnie Lucky Luke'owi - pod niewątpliwie oryginalnym tytułem... Lucky Luke. (Wcześniej przeniosła na ekrany komputerów Asterixa, co zresztą było odnotowane na naszych łamach.) Z łezką wzruszenia w oku rzuciłem się więc do grania... I prawdę powiedziawszy, wrażenia mam nieco mieszane. Cóż, ta gra przeznaczona jest ewidentnie dla najmłodszych graczy (powiedzmy od 5-6 lat wzwyż), a ponadto posiada bardzo nieduże wymagania sprzętowe, co ma bezpośrednie przełożenie na atrakcyjność wizualną. Stąd ani fabuła, ani sposób realizacji LL nie był w stanie wzbudzić mego entuzjazmu.

A fabułka jest prosta jak makaron spaghetti przed wrzuceniem do wody. Wieczni wrogowie LL, czyli Bracia Dalton, są znowu na wolności i jak zawsze, szybko wchodzą w konflikt z prawem, rabując bank. Dzielny i prawy kowboj rusza więc do boju, by przywrócić ład i porządek. Kolejne 13 etapów + etapy bonusowe to ciąg nieustannego pif-paf, pogoni i pościgów, naturalnie potraktowanych z dużym przymrużeniem oka i niewielką oraz łagodnie potraktowaną - w końcu to gra dla dzieci - dawką przemocy. Lucky chodzi więc po mieście, skacząc po rozmaitych platformach z koltem w łapie, grzmocąc do wąsatych bandziorów i zbierając magazynki, gwiazdy szeryfa, dynamit itp. Odwiedza obozowisko Indian, ściga się z pociągiem, a nawet, w ramach relaksu, siłuje się na rękę ze... swoim wiernym wierzchowcem. Samo w sobie nie byłoby to złe, bo platformówka jest dynamiczna i urozmaicona, ale wszystko niestety rozbija się o realizację.

Zacznijmy od tego, że gra nie ma zamiaru wystartować, dopóki nie przestawimy naszego W'95 w tryb 256 kolorów. Nie chce i już! W sumie przejście z hi-color do palety 256 barw to tylko parę kliknięć myszy - ale drażni. Zresztą przeżyłbym i to, gdyby nie kolejna bardzo przykra, jeśli nawet nie najprzykrzejsza,

Plusy:
- LL w roli głównej
- klimacik
- proste sterowanie
- miły relaks po Unrealu :-)
- niziutkie wymagania sprzętowe

Minusy:
- grafika VGA!!!
- cienka muzyczka
- ewidentna niskobudżetówka

Ocena: 6

niespodzianka - czyli grafika VGA. Czy to aby nie przesada?! Zapomniałem już jak wyglądają gry w 320x200 i widok wszechobecnych pikseli wielkości pięści noworodka podziałał na mnie jak kubeł zimnej wody. Czy naprawdę taka firma jak Infogrames nie mogłaby się zmobilizować i zrobić gier dla dzieci w SVGA? OK, wiem, to miało być zapewne zrobione szybko i tanio - ale rozpuszczone coraz efektowniejszymi grami i multimedialnymi bajkami dzieciaki mogą po prostu zbojkotować tę grę - i co wtedy? Na grafice nie warto robić oszczędności! Muzyka nie poprawiła mi nastroju, gdyż jej rolę pełnią raczej cieniutkie MIDy. Jest ich sporo, utrzymane są w odpowiednim klimacie, ale... są kiepskie. Efekty - może ich niedużo, ale w porządku.

Sterowanie nie powinno nastręczyć nikomu żadnych problemów, szczególnie jeśli posiadacie 4-przyciskowy joystick. Jedyne co wymaga paru minut treningu to strzelanie - tj. strzelenie w tę stronę, w którą chcemy strzelać (Lucky, jako wybitny rewolwerowiec, strzela z kolta praktycznie w każdym kierunku). Poziom trudności LL nie jest najwyższy, więc małolaty, które skuszą się na partyjkę nie powinny być sfrustrowane. Tym niemniej gra wymaga dobrego refleksu i od czasu do czasu zmusza też po pogłówkowania, ponieważ nie wszystkie problemy Lucky może tu rozwiązać ciosem pięści czy kulką z rewolweru. Intelekt wygrywa z siłą - i mam nadzieję, że takie przesłanie pozostanie na dłużej w głowach dzieciaków.

W sumie, mimo wszystkich krytycznych opinii, muszę powiedzieć, że gra ma swój urok i powinna spodobać się najmłodszym graczom... i nie tylko im. Ma w sobie jakąś naiwną radość życia, która szybko udziela się odbiorcy. Żal tylko, że 50-lecie LL nie uczczono produktem dorównującym pod każdym względem klasie jej bohatera.

Ps. Jakby kogoś interesowało - we wspomnianej serii pojawiły się też Smurfy, Spirou i Tintin (ten nawet w dwóch osobnych grach). ■

Q-ACTION

Producent: Infogrames

Wymagania: 486Dx2/66, VGA, karta muzyczna, 8 Mb Ram, W'95

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.infogrames.com

INFO

The Operational Art of War

Gry wojenne

Określenie "gra strategiczna" mocno się ostatnio zdewaluowało, a to dzięki różnej maści RTSom i podobnym produktom. Starsze pokolenie graczy z tęsknotą wspomina czasy planszówek z tysiącami żetonów i wielotomowymi podręcznikami zasad, a młodsze w zasadzie nie ma pojęcia, co oznaczało kiedyś to określenie. Tymczasem niespodzianie wspaniałą "epokę przedartesową" przypomniała nam słynąca na polu strategii wojennych firma TalonSoft. Produkt, który przyjdzie mi tu przedstawić jest bowiem czystej wody strategiczną grą wojenną przeniesioną na ekran komputera.

Lord Y

Nosi on tytuł Operational Art of War (OAOW) - i w zasadzie nazwa ta dokładnie oddaje charakter programu. Nie znajdziemy tu żadnego czasu rzeczywistego, trójwymiarowych, teksturowanych obiektów i tym podobnych gadżetów cechujących najnowsze "strategie". OAOW to płaska, podzielona na hexy mapa, na niej sztabowe symbole oddziałów i obszerne reguły, mające jak najdokładniej odwzorować rzeczywiste uwarunkowania pól bitewnych z uwzględnieniem większości możliwych czynników. Po kolei jednak:
TalonSoft był do tej pory znany graczom głównie z cyklu Battleground, który to oprócz wielu zalet miał jedną istotną wadę - każda gra była na tyle podobna do poprzedniej, że wszystkie tytuły z tej serii sprawiały wrażenie misji z tej samej gry sprzedawanych oddzielnie dla zwiększenia zysku. Pierwszą wartą podkreślenia cechą OAOW jest właśnie różniąca ją od

Battlegroundów mnogość misji. Podtytuł gry wskazuje, że jest to pierwsza część i autorzy szykują kontynuację, jednak do tego czasu też będzie czym się zająć, gdyż znajdziemy tu 12 obszernych scenariuszy oraz rozbudowany edytor pozwalający na tworzenie własnych. Z pozoru może się to wydawać niewielką liczbą, ale statystycznie scenariusz zawiera około stu tur, a każda tura może trwać godzinami (a w przypadku największych scenariuszy nawet kilka dni). Misje obejmują najważniejsze według autorów kampanie z okresu 1939-1955 (druga część ma nosić podtytuł 1956-2025), przy czym obok rzeczywistych, dodano także kilka kampanii fikcyjnych - między innymi Patton przeciw Rosjanom, konflikt o powojenny podział Berlina (tzw. gorąca wojna - hot war) czy nieśmiertelne starcie Nato - Układ Warszawski.

Oprócz scenariuszy z okresu Drugiej Wojny Światowej w grze znajdziemy np. wojnę w Korei czy konflikt Izraelsko - Arabski. Do naszej dyspozycji jest między innymi 17 rodzajów piechoty, 100 typów artylerii oraz ponad 200 typów czołgów i samolotów. Edytor pozwala w zasadzie na stworzenie zupełnie nowej gry. Decydujemy nawet o takich czynnikach, jak skala pola bitwy, pogoda, klimat czy wydarzenia pozafrontowe wpływające na grę.

Skala gry obejmuje całe teatry działań i jest to rozgrywka bardziej sztabowa niż taktyczna. Jeden hex w zależności od scenariusza odzwierciedla obszar od 2,5 do 50 kilometrów, a każda "jednostka" to co najmniej kompania, a nawet korpus (oczywiście również zależnie od scenariusza). Jak na razie opis ten przypomina gry typu Panzer General 2, jednak pozory mylą. Teoretycznie operujemy w tej samej skali i na podobnych zasadach, jednak OAOW ma po prostu tych zasad o wiele więcej. Na przykład atak na przeciwnika - widziany przez gracza jako

jedna tura - w rzeczywistości składa się z dziesięciu tur. To, w której z nich zaatakuje dany oddział, zależy od takich czynników jak droga, jaką przebył w tej turze, morale, forma żołnierzy, stan wyposażenia itd. W zależności od typu, poszczególne jednostki naszej armii mogą ze sobą współpracować (przy czym zakres kooperacji zależny jest od rodzaju jednostek), ale również dezorganizować sobie nawzajem działania. Nawet tak z pozoru oczywista czynność jak atak może być przeprowadzona na kilka różnych sposobów. Nie dość, że każdy oddział opisany jest sporą ilością widocznych cech wpływających na jego zachowanie, siłę, mobilność itd., to jeszcze efekt każdej z pozoru pojedynczej czynności komputer oblicza w kilku sekwencjach, uwzględniając także współczynniki dla gracza "niewidzialne".

Nareszcie autorzy wykazali zrozumienie dla realiów wojny, gdzie wcale nie musi być tak, że dany oddział wyposażony jest wyłącznie w sprzęt przewidziany regulaminem. Uzupełnienia mogą być realizowane takim sprzętem, jakim akurat dysponujemy i jesteśmy w stanie

przetransportować. Transport zresztą, tak jak całe zaopatrzenie, ma znaczący wpływ na rezultat gry. Odcięcie linii zaopatrzeniowych jest równoznaczne z drastycznym osłabieniem armii, a na jej stan mogą też wpływać czynniki całkowicie od nas niezależne, jak np. pogoda, pora doby (dzień lub noc) czy nawet wydarzenia polityczne poza frontem. Znaczący wpływ na grę ma również rozpoznanie terenu, dominacja w powietrzu (w grze położono nacisk na działania lądowe, ale będziemy operować również jednostkami morskimi i powietrznymi, przy czym ich rola bynajmniej nie będzie marginalna), a nawet prawidłowa dystrybucja dostarczonych uzupełnień i zasobów pomiędzy potrzebujące oddziały. Wszystko to, a także sporo innych, nie wymienionych czynników sprawia, że Operational Art of War jest najbardziej rozbudowaną komputerową strategią wojenną,

z jaką się do tej pory zetknąłem (a miałem do czynienia praktycznie ze wszystkimi). W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o sztucznej inteligencji, za którą odpowiedzialny jest Norm Koger (twórca min. Tanks czy Age of Rifles). Reprezentuje ona naprawdę wysoki poziom i choć zdarzają jej się błędy, to jednak dużo rzadziej niż człowiekowi.

Wydawałoby się, że obsługa tak złożonej gry nastręczać będzie niesamowitych komplikacji i problemów. Nic podobnego. Obszerna i precyzyjna instrukcja (do polskiego tłumaczenia wkradło się niestety kilka błędnych sformułowań, ale na szczęście niezbyt istotnych) dokładnie wyjaśnia każdą możliwą czynność, a mechanika gry pozwala na zapoznawanie się z obsługą "od dołu", poczynając od najprostszych operacji. Do pomyślnego zakończenia tury nie jest wymagane wykonanie wszystkich przewidywanych czynności. Możemy dla przykładu na początek zapoznać się z przemieszczaniem oddziałów i przeprowadzaniem ataków, a dopiero wyniesiona z tego praktyka pozwoli nam poznać najlepsze możliwości w tej dziedzinie oraz korzyści płynące z pozostałych dopuszczalnych czynności (organizacja zaopatrzenia, rozpoznanie, akcje saperów itd.). Nauce sprzyja wyraźny, czytelny interfejs, na którym każdy przycisk jest odpowiednio opisany (opis rozwinięty jest ponadto w instrukcji). Za pomocą tego interfejsu, oraz sensownie zaplanowanej obsługi (lewy i prawy klawisz myszy - żadnych dwuklików, skrótów klawiaturowych itd.), możemy w miarę łatwo i szybko oswoić się z grą mimo pozornej mnogości opcji.

Jak to zwykle bywa z grami tego rodzaju, grafika jest tu nieznaczącym elementem, a raczej koniecznym dodatkiem. Niemniej jednak ekran programu, począwszy od interfejsu poprzez okna mapy, informacji o jednostce itd., aż do okna głównego, sprawia przyjemne wrażenie, a przede wszystkim jest bardzo czytelny. Okno główne, oprócz "jedynie słusznej" dwuwymiarowej mapy ze sztabowymi symbolami oddziałów, może również prezentować bitwę w izometrycznym rzucie 3D (podobnie jak w Battleground), jednak w OAOW wygląda to zwyczajnie brzydko i jest raczej bezużyteczne. Dwuwymiarowa za to, jak na swoje możliwości, prezentuje się wyjątkowo przyzwoicie: kolor informuje o rodzaju terenu (wpływa to na mobilność oddziałów), a symbole poszczególnych jednostek są wyraźne i łatwe do odróżnienia. Jak we wszystkich grach TalonSoftu, możemy tu ze sporą dowolnością ustalać, które z informacji będą na stałe wyświetlone na naszej mapie, a które będą wywoływane tylko w razie potrzeby. Gra oferuje rozdzielczości od 640x480 do 1024x768, przy czym w tej ostatniej panujemy już (wzrokowo) nad całkiem sporym obszarem pola bitwy bez utraty wyrazistości symboli i oznaczeń. Co najciekawsze, wszystkie te cuda (grafika w najwyższej rozdzielczości i zaawansowane obliczenia dla każdej akcji) nie windują wymagań sprzętowych do absurdalnego poziomu. Na P 200 MMX, 32 MB RAM w rozdzielczości 1024x768 OAOW chodził po prostu błyskawicznie.

Po tak entuzjastycznym opisie w zasadzie nie jest już potrzebne żadne podsumowanie. Po prostu każdy prawdziwy strateg musi mieć tę pozycję w swoich zbiorach. Powinno być to łatwe, gdyż firma Marksoft (polski dystrybutor OAOW) najwyraźniej dołączając do tendencji wydawania gier za niewielkie pieniądze (to nie jest jedyny nowy produkt Marksoftu w tej cenie) oferuje ją za jedyne 59 zł. Z tym że zmuszony jestem ostrzec przypadkowych nabywców, iż temu programowi dużo bliżej do strategii w dawnym, "planszowym" znaczeniu tego słowa, niż do gier pokroju np. Mech Commandera, i w związku z tym przeznaczony on jest raczej dla wąskiego grona odbiorców. Jednakże sam do owego grona należąc, z przyjemnością wystawię mu bardzo wysoką ocenę. ■

Plusy:
- nareszcie prawdziwa strategia wojenna
- duża ilość scenariuszy
- rozbudowany edytor
- prostota obsługi
- czytelna grafika w wysokiej rozdzielczości (tryb 2D)
- wysoki poziom AI komputera
- cena

Minusy:
- jakie minusy???
- no dobra, dla niektórych może być za trudna...

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: TalonSoft

Wymagania: Win 95/98, Pentium, 4X CD-ROM, 16 MB RAM

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.talonsoft.com

INFO

Stratosphere: Conquest the Skies

Latające wyspy

Dynamicznie rozwijający się rynek gier komputerowych wydaje się znajdować u szczytu potęgi, jednak niestety tak naprawdę powoli okazuje się, że zaczyna pożerać własny ogon. Skończyły się czasy, kiedy każda gra oznaczała jednocześnie nowy pomysł i oryginalny scenariusz. Teraz różnicą między danymi produkcjami bywa niekiedy jedynie kolor tekstur. Z tego właśnie powodu Stratosphere została przeze mnie przyjęta dość entuzjastycznie już na dzień dobry, mimo iż zwykle nie przepadam za grami, w których latamy i to w czasie rzeczywistym (wyjątki to Tie Fighter i Frontier: First Encounters, które ubóstwiam), zmuszeni na dodatek do strzelania.

LORD Y

Gierka Stratosphere firmy Ripcord Games (odpowiedzialnej między innymi za Armor Command) jest jednak wyjątkiem, i to w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu. Głównym elementem zwracającym uwagę jest niecodzienny „bohater". Otóż w Stratosphere dowodzimy ni mniej, ni więcej, tylko latającą wyspą unoszącą się w powietrzu (raczej nie w stratosferze, na co wskazywałby tytuł, ale dość wysoko). Oczywiście latanie wyspą samo w sobie wiele sadysfakcji nie daje. Jednak okazało się, że gdyby tak wyposażyć ją w silniki sterujące i co ważniejsze - rozmaitą broń, to efekt w postaci podniebnej mobilnej fortecy jest już dość ciekawy.

Idea jest stosunkowo prosta. Na zapomnianej, pokrytej górami planecie, gdzie do tej pory panuje ustrój feudalny, mamy do czynienia z rebelią przeciw królowi. Świat, w którym toczy się gra jest dziwną krzyżówką średniowiecza z cyberpunkiem (autorzy porównują jej klimat do książek Wellsa i Burroughsa) - kraina latających wysp i „technomagii", której mistycy czerpiąc moc z energetycznych kryształów zdolni są tworzyć urządzenia teoretycznie daleko wybiegające poza możliwości feudalnej cywilizacji. Gracz wciela się w jednego z dowódców królewskich i przejmuje dowodzenie nad latającą wyspą, z której za pomocą dostępnej techniki oraz „technomagii" musi utworzyć niezniszczalną fortecę, a następnie, w czasie trwania dwudziestu czterech misji w siedmiu krainach, toczyć zmagania z rebeliantami aż do wyzwolenia królestwa.

DEMO NA CD 05/98 ACTION

Plusy:
- pomysł
- rozbudowany tutorial
- prostota obsługi
- mnogość komponentów dla fortec

Minusy:
- stopień trudności niektórych misji i ich niewielka ilość
- momentami trochę słaba grafika

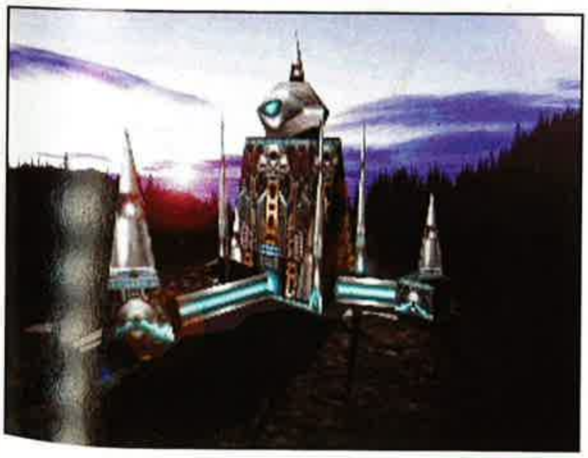
Ocena: 8

Grę rozpoczynamy z niewielką wyspą (i jeszcze mniejszymi funduszami), na której możemy zbudować wyłącznie generator, silnik napędowy manewrowy, oraz najprostsze dzialo. W kolejnych misjach kampanii nasza wyspa rozrasta się. Rozbudowy dokonujemy dzięki trzem kategoriom surowców - rock, ore i crystal. Każde budowane urządzenie „kosztuje" pewną ilość tych surowców, niezbędna jest do tego również niewykorzystana energia. Surowce możemy zdobywać podczas misji, po prostu zbierając je z ziemi, a także niszcząc fortece wroga i pozyskując je z ruin. Do wytwarzania energii natomiast musimy zbudować „elektrownię" oraz baterie akumulujące niewykorzystaną energię (oprócz napędzania wszystkich podzespołów wyspy, energia konieczna jest do nabijania dział i oddawania strzałów). Urządzenia znajdujące się na wyspach dzielą się na pięć kategorii: broń, pancerz, silniki, urządzenia energetyczne (wytwarzanie i przechowywanie energii wykorzystywanej przez wszystkie pozostałe

jednostki) i „technomagic", czyli „sprzęt" wysoko zaawansowanej techniki (łącznie ponad 60 różnych „maszyn"). W ramach tak prostego podziału występują dalsze zróżnicowania. Inne silniki potrzebne są do poruszania się wyspy w linii prostej (przód/tył), a inne do zakręcania (jest to dosyć istotne, bowiem w grze występują huraganowe prądy powietrzne, które wyspie o słabych silnikach mogą uniemożliwić nawigację). Broń zróżnicowana jest ze względu na potencjalne cele (katapulty do ataków na cele naziemne, działa przeciw innym wyspom itd.), to samo odnosi się do pozostałych komponentów. Ostatecznie oznacza to jedną rzecz - dużą ilość „parametrów" możliwych do wykorzystania w fortecach nie istnieje „sobie a muzom", jak to miało miejsce w innych programach, gdzie jedna odpowiednia kombinacja sprzętu i uzbrojenia zapewniała sukces we wszystkich misjach. Tutaj często będziemy przebudowywać naszą fortecę. Zresztą wraz z awansem o kolejny stopień otrzymamy nowy statek oraz dostęp do urządzeń o wyższym poziomie technicznym i budowę będziemy musieli zacząć od nowa.

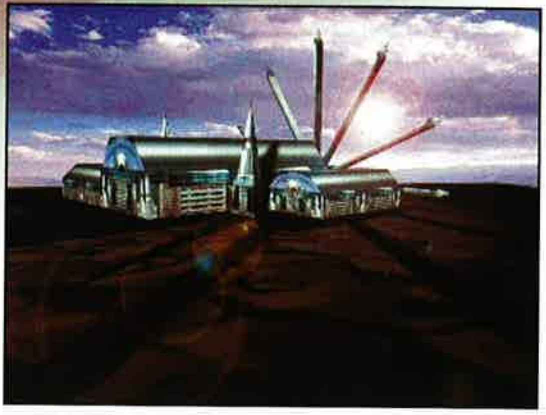
Po prawej: Powietrzne walki wyglądają efektownie, ale fortece mogłyby mieć więcej face[illegible]ów.

Misje są dość zróżnicowane - od rozpoznawczych, poprzez „bombardowanie" celów naziemnych (zresztą wcale nie bezbronnych), aż do walk powietrznych między fortecami. Te ostatnie stanowią sedno gry i jej najbardziej widowiskową część. Manewry latających fortec podczas starcia można porównać do bitew wielkich żaglowców: powolne kluczenie, ustalanie pozycji do oddania celnego strzału (tak jak ustawianie się burtą do przeciwnika, tyle że tutaj trzeba ustawić się frontem,



co nie zawsze jest łatwe), zderzenia fortec (wywołują poważne uszkodzenia i są jednymi z najbardziej atrakcyjnych elementów walki), manewry przy silnym wietrze itd. Ważną rolę w walce odgrywa również natura. Pola bitew to przeważnie górskie kaniony, gdzie dopilnowanie, by nie rozbić się o ścianę skalną jest równie istotne, co walka z właściwym przeciwnikiem, a wiatr jest dodatkowym, nieprzewidywalnym czynnikiem, mogącym diametralnie zmienić efekt walki.

Wszystko to jest wyjątkowo „smaczne", gdy czyta się opis, ale szczerze mówiąc kiedy zasiadałem do gry, miałem poważne wątpliwości, czy taki rozmach nie spowoduje komplikacji w obsłudze i czy nie okaże się, że zwycięzcą zostanie ten, kto szybciej klika myszą. Obawy te rozwiały się jednak bardzo szybko. Obsługa programu jest niesamowicie prosta - wręcz intuicyjna (tego pojęcia często się nadużywa, jednak tutaj jest jak najbardziej na miejscu), a gdyby ktoś mimo wszystko miał problemy, to do dyspozycji jest cała gama misji treningowych - tzw. tutorial w Stratosphere jest jednym z najobszerniejszych, jakie zdarzyło mi się kiedykolwiek oglądać. Gra toczy się w czasie rzeczywistym, więc najwięcej problemów



sprawiać będzie nadzór nad fortecą w trakcie walki (naprawa uszkodzonych i odbudowa zniszczonych podzespołów), ale nad tym również przy odrobinie wprawy da się zapanować. Jedyny mój zarzut to niekiedy zbyt duży stopień trudności misji w stosunku do możliwości (niewielka i słaba forteca przeciw dwóm-trzem mocno rozbudowanym, w ogniu wsparcia ze strony naziemnego przeciwnika). Cóż - nie ma róży bez kolców, ale bynajmniej nie wpłynie to na ocenę (dodatek do Tie Fightera - Defender of the Empire również był prawie nie do przejścia, i to cały, a mimo to jest jednym z moich ukochanych tytułów, podobnie Warcraft 2:

Beyond the Dark Portal). W pewnym stopniu rekompensuje to niewielką ilość misji - 24 w kampanii, 10 pojedynczych i 10 sieciowych (do czterech graczy), gdyż choć teoretycznie do wykonania zadania wystarcza kilka do kilkunastu minut, to na późniejszych etapach do każdej z nich będziemy podchodzić wielokrotnie.

Pora na ostatni element gry, a mianowicie jej oprawę. Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na przyzwoitym poziomie i nie odbiegają (w żadną stronę) jakością od standardu. Nieco inaczej jest z grafiką. Teren gry to trójwymiarowe, wektorowe środowisko pokryte dość ładnymi teksturami, ale jak na obecne czasy dalekie od doskonałości. Owszem - grafika jest dobra, ale jej rozdzielczość momentami jakby trochę za niska, a obiekty składają się ze zbyt małej ilości elementów (w szczególności widać to po fortecach). Natomiast pojawiające się między misjami obrazki 2D mają już zdecydowanie za niską rozdzielczość, sprawiając wrażenie, że mamy do czynienia z produktem sprzed dwóch-trzech lat (choć rysunki same w sobie są bardzo ładne). Jednak wbrew pozorom drobne niedostatki grafiki nie przeszkadzają w dobrej zabawie, a nawet w pewien sposób pomagają wczuć się w jej „klimat".

Co by nie mówić, Stratosphere jest grą wyjątkową. Kilka drobnych niedociągnięć jest spokojnie niwelowanych przez ciekawe pomysły i przyzwoitą realizację, a przy tym mamy tu jeszcze wyjątkowo prostą obsługę. Krótko mówiąc - hit na miarę Tomb Raider 3 czy Unreal 2 to z pewnością nie jest, ale za to spotykamy się tu z wybitnym przykładem gry sprawnej „warsztatowo", a przy tym ubranej w ramy znakomitego, nowatorskiego pomysłu. Polecam. ■

Q-ACTION

Producent: Ripcord Games/Kodiak Interactive

Wymagania: Windows 95, Pentium, 16 MB RAM, SVGA

Dystrybutor: Take 2

Internet: http://www.ripcordgames.com

INFO

SCARS

Gdy komputery się nudzą...

Coraz więcej pojawiających się gier na rynku wykorzystuje zalety akceleratorów 3D. Pikseloza, góry wyglądające jak piramidy i w ogóle cały „kanciasty świat" - wszystko to poszło w zapomnienie. Mimo to niewiele gier potrafi naprawdę do końca wycisną wszystkie możliwości z naszego dopalacza. Jednym z wyjątków jest SCARS - zwykłe wyścigi, gdzie wśród niesamowitych krajobrazów ścigają się pojazdy podobne do najpotężniejszych zwierząt na Ziemi.

Von Radkovitsch

Aby wszystko był jak trzeba, na początek należy nam się historyjka - nawet tak mało skomplikowane gry, jak wyścigi mają scenariusz. Otóż jest rok 3000 naszej ery. Światem zawładnęły komputery, a dokładnie jest ich dziewięć. Ludzie nikomu do niczego nie byli potrzebni, więc komputery gładko się pozbyły gatunku homo sapiens. Potężne maszyny z czasem zaczęły wytwarzać w sobie ludzkie uczucia, jak strach, nienawiść, poczucie szczęścia, a nawet znudzenie. To właśnie nuda była powodem, dla którego postanowiły wymyślić jakąś rozrywkę. Nie od dziś przecież wiadomo, że jak ktoś ma za dużo czasu wolnego, to najczęściej palma mu odbija i robi różne głupie rzeczy. Komputery postanowiły rywalizować miedzy sobą podczas wyścigów. Dziewięć specjalnie stworzonych pojazdów reprezentowało każdego z uczestników. Pojazdy te, jak na ironię losu, były zaprojektowane na wzór najpotężniejszych mieszkańców Ziemi: słoni, tygrysów, nosorożców, rekinów...

U góry:
Akcelerowany czad!!!

SCARS to niby jeszcze jedna gra wyścigowa, a jednak czymś się różni od swych poprzedników. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, jest grafika. Po prostu urzekająca. Oczywiste jest, że bez dopalacza 3D nie ma sensu się nawet za to zabierać. Jak chwalili się twórcy, zastosowano najnowocześniejszy engine 3D, dzięki któremu SCARS może pochwalić się 30 klatkami na sekundę. Ja wiem, że w dobie VooDoo 2 nie jest to największy osiąg, ale to nie wszystko. Do tego dodano nowy system efektów świetlnych i po zmieszaniu wychodzi nam prawdziwe dzieło sztuki. Każdy z dziewięciu torów, na których się ścigamy, jest inny, a podczas deszczu, w nocy i w ciągu dnia pokazuje coraz to inne oblicze. Tajemniczy świat świątyni Azteków, gorąca kraina piekła, morskie plaże, góry, doliny i lasy - do wyboru, do koloru. Sama gra jest tak prosta, jak tylko jest tylko możliwe. Jako jeden z dziewięciu samochodów ścigasz się z konkurentami, zbierając po drodze różne gadżety typu bomby czasowe, rakiety, naboje, bumerangi - wszystko, czego użycie powstrzyma innych przed wygraniem. Oczywiście przeciwnik też nie próżnuje i podczas wyścigu zasypuje nas ile wlezie ruchomym żelastwem, a na drodze zostawia elektryczne zapory, które po zderzeniu niemile wybuchają. I tak sobie cała dziewiątka mknie przez świat, ostrzeliwując się i zastawiając na siebie pułapki. Sterować możemy klawiaturą lub joystickiem. Tak czy inaczej w SCARS wychodzą najfajniejsze poślizgi, jakie widziałem. Jak ktoś już się wprawi, praktycznie cały tor można przejechać na maksymalnej szybkości, nie zwalniając ani odrobinę na zakrętach.

Teraz czas na formalności, czyli jakie opcje mamy do wyboru. I tak możemy wziąć udział w Grand Prix i walczyć o trzy różne puchary: Węglowy (!), Kryształowy i Diamentowy. Oczywiście im dalej, tym przeciwnicy są bardziej zabójczy, szybsi i bardziej kombinują, jak się nas pozbyć. Po Grand Prix jest zwykła jazda na czas. Można poćwiczyć na niektórych torach (reszta pokazuje się dopiero, jak wygramy któryś z pucharów) i sprawdzić swoje umiejętności kierowcy. Nie zapomniano też o graczach, którzy lubią ścigać się między sobą. Po kablu lub przez sieć będzie można ścigać się z kolegami. Na końcu czeka Was specjalna opcja: „wyzwanie". Nie zdradzę, co to jest i nie zepsuję wam zabawy, bo najlepiej przekonać się o tym samemu.

Cóż tu można powiedzieć o SCARS na podsumowanie? Gra przede wszystkim zachwyca grafiką. Poza tym są to zwykłe wyścigi z różnymi atrakcjami. Po tych hektolitrach krwi przelanych w różne klony Quake'a i setkach zabitych żołnierzy w niezliczone RTSy, zawsze dla relaksu przyda się chwila zapomnienia i spokojnego wyścigu. A że tu też można postrzelać... no cóż nie można sobie od razu odmówić wszystkiego.

DEMO NA CD 09/98

Plusy:
- to mogą zwątpić ci, którzy nadal nie wierzą w moc dopalaczy
- przyjemna gra dla całej rodziny
- fajne samochody

Minusy:
- nie będę się czepiał, za mało skomplikowana gra, aby dopatrywać się wszędzie minusów. Ideał to nie jest...

Ocena: 7

Producent: UbiSoft

Wymagania: P133, 16 MB RAM, Win 95, akcelerator 3D

Dystrybutor: LEM tel.: 642081-65

Internet: http://www.ubisoft.com

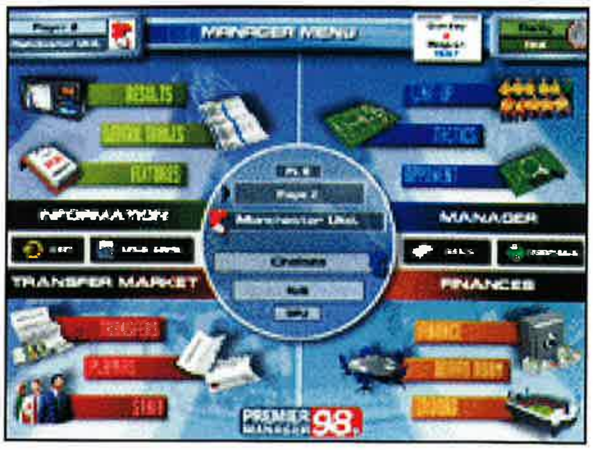
INFO

Premier Manager 98

Menadżer po angielsku

Taki zalew menadżerów piłkarskich, jaki nastąpił w ciągu kilku ostatnich miesięcy, przerósł moje najśmielsze oczekiwania. Naliczyłem około 15-20 takich produktów! Szkoda tylko, że ilość nie idzie w parze z jakością. Jedynie trzy z nich są naprawdę klasowe. Mam tu na myśli Championship Manager 97/98, Ultimate Soccer Manager 98 i Premier Manager 98, któremu poświęcę niniejszy tekst.

ELD



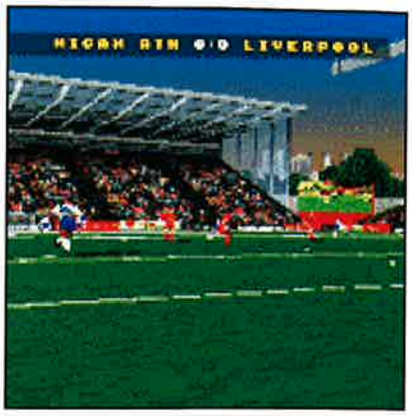
Zwolennikom tego gatunku gier nie trzeba chyba przedstawiać serii Gremlina pod tytułem Premier Manager. Zaczęła się ona jeszcze w czasach Amigi i Atari ST. Premier Manager '98 jest już jego bodajże piątą częścią. Najbardziej specyficznym szczegółem tego cyklu jest to, iż autorzy z zacięciem opierają się wprowadzeniu do swego dzieła większej ilości lig piłkarskich, poprzestając na angielskiej. Troszeczkę to dziwne, ale skoro gra nazywa się Premier Manager... Tak więc zostajemy skazani na zamgloną wyspę i stajemy do walki o zwycięstwo w najstarszej z futbolowych lig europejskich. Do wyboru są dwa sposoby gry: Manager League i Pro-manager League. W tym pierwszym można dowolnie wybrać jakiś zespół

z czterech lig angielskich. Zdecydowanie trudniejszy jest drugi wariant. Tutaj trzeba przyjąć którąś z ofert. Jest to zawsze klub z czwartej ligi. Przypomnę tylko, że w terminologii angielskiej jest to "third league", bo przecież mamy do czynienia z "Premier League". Szczerze polecam Pro-manager League, gdyż zabawa jest tu naprawdę trudna, a satysfakcja - olbrzymia, zwłaszcza jeśli takim mały klubikiem jak np. Darlington zdobędziemy mistrzostwo lub puchar Anglii. Następnie należy wybrać funkcję, którą chcemy pełnić w klubie. Może to być trener (komputer automatycznie steruje finansami oraz zajmuje się kontraktami zawodników), menadżer (auto kontrakty), księgowy (komputer decyduje o sprawach związanych z taktyką i zespołem; mam tylko pytanko: po co to? - jeżeli ktoś chce się bawić

w ten, to niech lepiej kupi sobie Wall Street Trader 98 :)), możemy też objąć całkowitą kontrolę nad klubem.

Po zobaczeniu ekranu z opcjami nie byłem zachwycony. Do diabła - przecież tu nie ma niczego nowego! Wszystko było już w Premier Manager 97 i stu innych menadżerach. Przeleciałem w tempie błyskawicy po wszelkich opcjach i powiedziałem sobie: bleee... Owszem kolorki i cała graficzka są przyjemne dla oka, opcje są rozsądnie rozmieszczone na ekranie, ale... tak samo wyglądał PM 97. Jakby było mało, to muzyka jest beznadziejna. Ale... to tylko oprawa. Championship Manager 97/98 też nie różnił się wyglądem od CM 2, a jest od niego o niebo lepszy...

Zacząłem grać i mnie strasznie PM 98 wciągnął. Pomimo tego, że rozgrywka posiada kilka irytujących błędów. Największym jest stopień trudności. Jakoś tak łatwo przychodzi wygrywanie... Zastanawia mnie szczególnie to, że grając w dziesięciu przeciwko jedenastu strzelałem po kilka bramek. Dziwne, prawda? Równie bez sensu wygląda sprawa taktyki. Ustawień jest zaledwie dziesięć, z których osiem defensywnych. Przynajmniej dobrze, że można stworzyć jakieś własne ustawienie. Zresztą i tak ustawienie ma się do naszych wyników tak, jak wygrana szóstki w Toto Lotku do zarobków w CDA (che che che). Rozśmieszało mnie szczególnie to, iż grając ze słabeuszami z ogona tabeli, traciłem punkty, a grając z kimś dobrym - wygrywałem wysoko. Najbardziej jednak irytują mnie kontuzje piłkarzy. Praktycznie w każdym meczu jeden lub dwóch kopaczy doznaje poważniejszego urazu. Dodając do tego kartki i



mając krótką ławkę rezerwowych, długo się nie pociągnie. Do minusów zaliczyłbym także animacje. Na pierwszy rzut oka (całe szczęście miałem troje oczu, tak więc zostały mi jeszcze dwa) wyglądają całkiem nieźle. Zawodnicy poruszają się dobrze (jak na menadżera), trybuny są ładne, no i mecz można oglądać z ośmiu kamer. Niestety już same akcje są schematyczne. Kiedy po raz tysięczny widzi się jak napastnik podciąga piłkę na 18-20 m, strzela i piłka ląduje w siatce, to człowieka też coś może strzelić (i trafić).

Cała reszta rozgrywki jest w porządku, ale powtarzam: nie oferuje nic nowego. Rozbudowa stadionu, trening, podpisywanie kontraktów - czyli to samo, co w innych menadżerach. Nie jest tego za wiele. Jeżeli miałby Premier Manager 98 porównywać do jakiegoś innego produktu z tego gatunku, to byłby to FIFA Soccer Manager. Chociaż w PM 98 lepiej prezentuje się opcja treningu. Piłkarze sensownie nabierają umiejętności. Za to ciekawie rozwiązano sposób przedstawienia samych meczów. Gracz może wybrać oglądanie animacji całego spotkania, najciekawszych wydarzeń (polecam!), opis wydarzeń na boisku (coś jak w CM tylko gorsze), lub zobaczyć sam wynik końcowy.

Prawdę mówiąc to nie bardzo wiem, co jest takiego wciągającego w Premier Manager 98. Wszystko już kiedyś gdzieś było. Tym bardziej, że dzieło program ten do złudzenia przypomina swego poprzednika, czyli PM 97. Zmiany w stosunku do niego są minimalne. Dodać tu jeszcze trzeba niezbyt dużą ilość funkcji. A ja wolę "menadżery" o maksymalnym stopniu zamotania. Ale... mimo to wprost nie mogę oderwać się od monitora! Bo giera jest po prostu mocno grywalna! Jest to dobry (ale nie "bardzo dobry") i klasowy menadżer, którego (mimo wytkniętych wad) mogę polecić każdemu graczowi. ■

Plusy:
- grywalność!

Minusy:
- minimalne różnice w stosunku do PM 97
- animacje
- kontuzje
- kulejąca taktyka
- muzyka
- wszystko przychodzi za łatwo!

Ocena: 6

Producent: Gremlin Interactive

Wymagania: 486/66, WIN 95, 16 RAM, CDx2

Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: http://www.gremlin.co.uk

INFO

Hardwar

Ćmy

Przyszłość należy do owadów. Nie takich tam zwykłych, małych i spalających się w płomieniach świec, bo one nie są w stanie przeżyć na Tytanie. Chodzi o inne Ćmy, o te załogowe. Te, których właściciele ciężko harują przy przewożeniu towarów, zbieraniu pozostawionego przez innych śmiecia, przy ciągłej pracy nad lepszym jutrem - nikogo nie interesuje, czy oznacza to kilku konkurentów mniej. W końcu każdy liczy tylko na jedno: że to on będzie tym, komu uda się ten zapomniany przez Korporację śmietnik opuścić.

ALLOR

Tylko jak, skoro w taki sposób postąpić chce cała praktycznie populacja Misplaced Optimism, jak nazywa się ten akurat kawałek Tytana? Zresztą na początku są to tylko marzenia, lekko jedynie rozświetlające codzienne zmagania. Dostarczanie na czas towaru, wyszukiwanie kupców zdecydowanych zapłacić więcej, godziny poszukiwań wraków, których jeszcze nie odkryli inni, walka o swoje, wreszcie próby wyeliminowania konkurencji zanim ona zrobi to z nami... Nikt nie powiedział, że życie Ciem jest proste. Przetrwanie w tym zapomnianym, chylącym się ku całkowitej anarchii kawałku Wszechświata nie jest proste. Prosto i szybko można jedynie zginąć. Ale jako posiadacz jednego z owadów masz przynajmniej pewien margines swobody. A o swoje możesz, w przeciwieństwie do wielu innych, walczyć.

Nowa produkcja Gremlinów oznacza powrót do starych, dobrych tradycji zapoczątkowanych przez Frontiera czy jeszcze wcześniejszego, mającego swoją wersję nawet na ZX Spectrum, Elite. Tyle tylko, że tym razem mamy przed sobą jasno postawiony cel, a gra nie dość, że wygląda całkiem, całkiem, to jeszcze nie zdradza chęci do wieszania się, która to cecha bardzo skutecznie odrzuciła swego czasu wszystkich zainteresowanych od First Encountersów. Jedyne, w czym wcześniej wymienionym tytułom produkt ten nie może dorównać, to ogrom świata - miasto, mimo że słusznych rozmiarów, z wielkością naszego najbliższego wszechświata równać się nie może. Tyle tylko, że nie jest to nic dyskryminującego - w końcu nie wszyscy lubią być przytłaczani natłokiem informacji - co w Hardwarze raczej nie grozi, aczkolwiek parę godzin na poznanie co ważniejszych lokacji jest na samym początku niezbędne. Interesujących miejsc trochę bowiem jest, a co najważniejsze - nie wszystkie są od razu dostępne. Nie jest to zresztą zbyt wielki problem, jako że grę zaczynamy od wyboru wyposażenia naszej Ćmy, które określa rodzaj zadań, do których będzie ona przeznaczona: handel, zbieranie „śmieci", zarabianie na życie pozbawianiem życia innych. Decyzja ta nie przypieczętowuje na szczęście przyszłości, nic nie stoi bowiem na przeszkodzie, by wraz z przypływem gotówki nie dodać dodatkowych działek czy wieżyczek do naszego transportowca tudzież wzbogacić naszego terminatora o urządzenie do zbierania odpadków - wszystko w zależności od naszych osobistych preferencji i wizji współżycia z innymi mieszkańcami Misplaced Optimismu.

No właśnie, nie jesteśmy w końcu na tym księżycu sami i nawet jeśli zajmujemy się eliminacją, to od kogoś przyjmujemy zlecenia, a później odbieramy cenne pieniążki. Podstawą porozumiewania się jest poczta elektroniczna. Wszystkie informacje (poza tymi podawanymi w formie filmowej) i większość zleceń otrzymujemy właśnie tą drogą. Warto przy tym zauważyć, że bezpośrednio do nas spływają tylko te dane, które powinny nas interesować zawodowo - nie ma zatem obawy, że na samym początku, wybierając handlowca, dostaniemy propozycję zabicia przedstawiciela jakiegoś z rodów.

Później oczywiście co innego... Wspomniałem o rodach. Miasto składa się z paru połączonych ze sobą tunelami kraterów. Kratery zamieszkane są przez poszczególne rodziny, które nic do siebie nie mają, przynajmniej oficjalnie. Bo jeśli zajmujemy się eliminacją, to czar neutralności pryska, niczym bańka mydlana po serii z miotacza - między nimi cały czas toczy się cicha wojna, oznaczająca dla chcących zarobić wspaniałą sposobność do wyrwania paru złociszy, a dla niezorientowanych (jeśli jeszcze tacy naiwniacy gdzieś się uchowali) pchających się gdzie nie trzeba, gwarantująca zniknięcie bez śladu. Nie wszyscy myślą na szczęście o

kompletnej eksterminacji. Do organizacji o pozytywniejszym usposobieniu należy choćby ta trzymająca w swych rękach system informacyjny - rzecz całkowicie neutralną, nie stojąca po niczyjej stronie; czy policja, jakby z definicji utrzymująca porządek. Jedyny z nią problem to taki, że w większości wypadków policjanci nie mieszają się do bójek, zadowalając się jedynie nałożeniem kary i wyznaczeniem nieprzekraczalnego terminu jej płatności. Fakt - jeśli do danego dnia pieniążki nie wpłyną na odpowiednie konto, ze stwarzającym kłopoty jest krucho, ale dla kulturalnego handlowca dogorywającego gdzieś w dole jest to już przysłowiowa musztarda po obiedzie... Chociaż patrząc na to z drugiej strony - bez zbytniego narażania się zbierają kasę, utrzymując przy tym względny spokój - dla większości mieszkańców jest to wystarczająca ochrona, a dla tych paruset zajmujących się lataniem - najlepszy powód o dbanie o stan uzbrojenia, upgrade'y oprogramowania i wymianę Ćmy na lepszą.

Skoro już tyle o tych latających robalach piszę nie podając przy tym żadnych konkretów, to pozwolę sobie w końcu te braki nadrobić. Na początek sama nazwa. Dlaczego ćma? Cały system energetyczny miasta opiera się na energii słonecznej. Pojazdy latające nie są tutaj żadnym wyjątkiem, a że w większości wypadków wbudowane baterie słoneczne nie mają wystarczającej wydajności nawet w dzień rezerwy energetyczne wypada od czasu do czasu uzupełniać. Służą to tego wielkie budowle przypominające swoim wyglądem lampy stołowe - wystarczy podlecieć pod jej „klosz", a dodatkowa dawka fotonów w szybkim tempie rezerwy odbuduje. Można wprawdzie przez dłuższy czas nie korzystać z silników, co przy dobrym oprogramowaniu zajmującym się dystrybucją energii pozwoli na podładowanie akumulatorów, ale po pierwsze zajmuje do dużo więcej czasu, a po drugie - korzystanie z lamp jest całkowicie bezpłatne, więc czy jest sens tracić niepotrzebnie czas? Co innego, gdy oprogramowanie mamy pierwszej klasy, a baterie są szczytem techniki - wtedy wystarczy już jedynie lekko zwolnić, a bilans energetyczny natychmiast mamy dodatni. Niestety wszystkie te dodatki słono kosztują, a przy jakimś pojedynku lubią się popsuć. Najgorzej jest z oprogramowaniem - wystarczy nawet małe uszkodzenie CPU, a już jakiś program idzie w kosmos. A że nie mamy możliwości robienia backupów, to czeka nas ponowna wizyta w sklepie i płacenie sprzedawcy. Na szczęście pozostałe gadgety są dużo bardziej „przyjazne" dla kieszeni i dają się naprawiać - o ile tylko walkę przeżyjemy, ale ponieważ większość gostków w tym mieście „leci" na kasę, zazwyczaj wystarczy pozbyć się ładunku, a zostawiają nas w spokoju (tylko za co wtedy będziemy żyć?). Można oczywiście próbować uciekać czy podjąć walkę. Do dyspozycji - w zależności od tego co kupiliśmy - jest między innymi dopałacz, parę rodzajów rakiet, przeróżne działka, flary, śmieci i tarcze, które na szczęście - wolno bo wolno ale zawsze - odnawiają się same. Od was tylko zależy, czy będziecie latającą fortecą, czy super szybkim łamaczem blokad.

Tak więc, szczęśliwi Ćmiarze, przed wami ciężka przeprawa, coś co nazwałbym wręcz symulacją życia. Fakt, że w nieco ekscentrycznych warunkach, ale bez liniowego scenariusza, kontynuującą najlepsze tradycje Elite. A właściwie idącą parę kroków dalej, nie tylko ze względu na nowocześniejszą oprawę, bo jest to właściwie standard, ale i przez multiplayera. Do ośmiu ludzi dążących do tego samego celu w tym samym czasie, tyle że innymi drogami... Zresztą nawet w single, dzięki dobrej inteligencji komputerowych zawodników nie ma się wrażenia, że jest się w tym mieście samemu. W dodatku o dbałości o szczegóły najlepiej chyba świadczy fakt, że można z Ćmy wysiąść, wynająć taksówkę czy kupić sobie domek, niekoniecznie na peryferiach. ■

DEMO NA CD 10/98

Plusy:
- nieliniowy scenariusz
- trzymająca standard oprawa
- dobra inteligencja komputera
- dbałość o szczegóły
- trzy sposoby rozpoczęcia kariery
- niezły klimat

Minusy:
- muzyka, która nie każdemu przypada do gusty - osobiście wolałem poważne kawałki z Frontiera, ale o gustach się w końcu nie dyskutuje
- trochę zbyt mały świat
- brak porządnego autopilota - czyli dość nudne kursy dla handlowca

Ocena: 8

Producent: Gremlin Interactive Ltd

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, CDx4

Dystrybutor: Gremlin Interactive Ltd

Internet: http://www.gremlin.co.uk

INFO

Tides of War

Przypływy wojen

Ostatnio twórcy gier sprawiają wrażenie, jakby intensywnie zastanawiali się, czym by tu jeszcze zaskoczyć swych nierzadko znudzonych już odbiorców. Pomijając wywołujące dreszcze na plecach i niekontrolowane ruchy gałek ocznych zapowiedzi takich tytułów jak TR 3 czy Diablo II (nie mówiąc już o Unreal II ;-)), coraz rzadziej mamy okazję zetknąć się z nowym produktem zapewniającym niesamowite przeżycia, porównywalne do starych dobrych czasów spędzonych z jakimkolwiek ośmiobitowcem...

JASPIN

Wydaje mi się, iż jednym z wyników owych dystrybutorskich burz mózgowych jest najnowszy produktów firmy GT Interactive, zatytułowany Tides of War. Aby nie strzępić zbytnio języka, palców oraz klawiatury, wspomnę, iż owa giera nieco przypomina stary, lecz jakże jary tytuł Pirates, znany głównie użytkownikom commodorka oraz amisi. Młodzieńcom, którzy nie wiedzą, o co mi w ogóle chodzi, tłumaczę, że zabawa polegać będzie na pływaniu sobie całkiem niezłym stateczkiem po szerokich światowych wodach, dowodzeniu załogą, handlowaniu i wymienianiu się towarem z sojusznikami oraz od czasu do czasu wyciąganiu na pokład broni ciężkiej, czyli znanych wszystkim mocarnych armat. Konstrukcja gry oparta jest na misjach, które kolejno przez nas zaliczane, otwierają wrota prowadzące do wyższych marynarskich stopni, lepszych statków i ogólnej poprawy warunków pracy. Charakter wykonywanych zadań zależy od strony, jaką obraliśmy na początku naszej kariery pływackiej. Do wyboru mamy Hiszpanów, Anglików oraz piratów. Miłośnicy historii niech się za bardzo nie podniecają i porzucą nadzieje na eksplorację świata znanego z historycznych ksiąg. Rzeczywistość Tides of War została całkowicie, od początku do końca, stworzona w wyobraźni autorów, którzy wodze jej puścili bez specjalnych ograniczeń. Świat, po którym rześko i beztrosko sobie pływamy, sprawia wrażenie całkowicie nie skrępowanego „faktualnymi" i programistycznymi granicami - wystarczy sobie wyobrazić, iż na każdą misję składa się około 60.000 plansz.

Swoboda pływania także ma swoje odzwierciedlenie w obieraniu taktyki grania. Pomimo wspomnianej już konieczności wypełniania kolejnych misji, dążenie do celu może się opierać na własnych pomysłach połączonych z kolejnymi punktami dyktowanymi przez treść misji. Mijane statki, porty, wyspy zawsze są otwarte na handel, wymianę oraz zakup ludzi czy towaru. Aby podratować nieco budżet, warto wykorzystać swe zdolności ekonomiczne i uciułać nieco grosza na zakup ulepszonej broni, „ulepszonych" ludzi, zapasów jedzenia na dłuższe wyprawy czy naprawy uszkodzonego pojazdu w ewentualnie zaistniałych bitwach. Większości z walk można łatwo uniknąć - po prostu rozwijając maksymalnie żagle i czmychając sprzed nosa wrogo nastawionej jednostce. Oczywiście niektóre misje wymuszają włączenie się w najgorętszy wir morskiej bitwy... Istnieją jednak zadania, które opierają się głównie na dostarczeniu do wyznaczonego portu ważnej przesyłki, istotnego jegomościa czy też patrolowaniu wybrzeży danego obszaru. W takich przypadkach nasza smykałka do interesów powinna mieć pole do popisu i raczej nie należy, podczas prucia pełną parą w stronę danego punktu na mapie, uciekać od potencjalnych interesantów.

U dołu:
Jeszcze tylko mała kulka w prawą burtę i statek jest nasz.

Pod względem technicznym gra się równie przyjemnie, chociaż mnie osobiście prosta grafika, jak i takaż sama muzyka, zbytnio nie zadowalają. I myślę, że większość „szarych" graczy podzieli me zdanie, które wymodelowane zostało przez ostatnio popularne 3Dfxowe efekty specjalne. Tu tego nie zobaczycie... grafika jest jakby sprzed paru lat...

Zwiedzany świat podziwiamy z góry, pod nieznacznym kątem, natomiast zminiaturyzowane stateczki i lądy przypominają rzeczywistość gry „Micromachines", w której wszystko zostało sprowadzone do rozmiarów godnych krasnoludków. Ale ma to swój urok, dzięki czemu gra, choć pozbawiona efektownych rozwiązań graficznych i muzycznych, godna jest pochwały. Z tzw. grywalnością jest nieco gorzej: jeśli człek nie ma żadnej ochoty na wszelkie wymiany, przemiany i transmisje towarów, a szlaki handlowe omija szerokim łukiem, skazany jest na niemałą nudę, w której odliczać czas będą kolejne ziewnięcia przed ekranem monitora. Odczuwa się to szczególnie podczas długich misji, gdzie rejs z jednego kontynentu na drugi wydaje się niegodnym uwagi spacerkiem. Na szczęście zadania są zróżnicowane, wrogów na wodach terytorialnych i nie terytorialnych nie brakuje, a i handel nie jest taki straszny, jak się niektórym wydaje...

Z zaakceptowaniem gry czy wręcz jej umiłowaniem nie będą mieli żadnego problemu osobnicy na stałe kolekcjonujący strategie ocierające się o rzeczywistość ekonomii, jak i miłośnicy nieskomplikowanych morskich potyczek. Kierowanie statkiem jest bajecznie proste, a kapitan - czyli my - musi zadbać jedynie o morale załogi (podyktowane kilkoma czynnikami do ustalenia, takimi jak rodzaj dyscypliny czy racje żywnościowe), zmiany warty, ilość marynarzy stojących przy żaglach lub armatach, czy wylegujących się na deskach rozgrzanego słońcem pokładu. Sam sposób poruszania pojazdem, jak i wszelkie manewry z tym związane odbywają się w czasie rzeczywistym, dzięki czemu i bitwy morskie zyskują na atrakcyjności i niemałej dynamiczności. Prawie jak w porządnym RTS'sie. Przerywnikowe scenki, które oprócz funkcji rozrywkowej mają za zadanie opowiadać rozgrywającą fabułę, pogłębiają chęć do zatapiania kolejnych statków, zdobywania bogatych łupów i podrywania panienek w kolejnych przystankowych portach.

Stworzona przeze mnie w wyobraźni narada twórców gry musiała być bardzo burzliwa i barwna, jeśli chodzi o proponowane rozwiązania i pomysły. Ale dzięki temu otrzymaliśmy całkiem porządny produkt, będący ciekawym miksem gatunkowym, wśród „składników" którego można by wymienić: strategię, ekonomię, przygodę, walkę oraz... dobrą zabawę.

Plusy:
- ogrom świata
- mieszanka gatunków
- scenki przerywnikowe
- duża swoboda poczynań
- nietrudna

Minusy:
- szczypta nudy
- mało efektowne grafika oraz muzyka
- ahistoryczność gry

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: Devil's Thumb Enlerlainment/ GT Interaclive

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, DirectX 5, karla muz., CDx4.

Dystrybutor: GT Interaclive lel.(0044) 2583791

Internet: http://www.devilsthumb.com

INFO

Montezuma's Return

Wielki powrót - czy Utopia?

Pisałem niedawno w przeglądzie o całkiem porządnie zapowiadającej się kontynuacji wiekowego już przeboju z Atarynek i Złomiandorców - Montezuma's Revenge - o wiele wyjaśniającym tytule Montezuma's Return. Pierwsze dane wskazywały, że powrót będzie całkiem niezły, że zachował wiele z ducha swego wielkiego przodka, ale na drodze do jednogłośnego okrzyknięcia go wielkim przebojem stała jedna, dość istotna "niedoróbka" - niezbyt szokująca grafika.

McDrive

By od razu rozwiać wszelkie wątpliwości - NIE została ona, w porównaniu do wersji demo, ulepszona... Nadal podróżujemy po wielkich pustych pomieszczeniach, z których każde posiada jedynie parę obiektów. I mimo iż tekstury wyglądają super, a ruchy często spotykanych wrogów mogą się podobać, nie jest to na dłuższą metę nic nadzwyczajnego, wręcz przeciwnie - wszystkie te hale zaczynają się po pewnym czasie najzwyczajniej w świecie nudzić. Podobnie ma się zresztą sprawa z samymi wrogami. Bo co z tego, że prezentują się oni całkiem, całkiem, ruszają się także lepiej niż gorzej, skoro walka z nimi to niezbyt wciągające ciągłe stosowanie taktyki doskocz-uderz-odskocz-powtarzaj-do-skutku. Z początku jest to nawet zabawne, zwłaszcza gdy po pokonaniu taki wielki Robot w Butach zaczyna się śmiesznie kurczyć, jakby ktoś spuszczał z niego powietrze. Ale jeśli widzi się to już po raz n-ty, to jakoś nie wydaje się to aż tak zabawne. Mały powiew świeżości wnoszą wprawdzie niektórzy bossowie (do znalezienia na końcu każdego z etapów), ale po pierwsze nie wszyscy, a po drugie najpierw trzeba się do nich dostać, co po pewnym czasie staje się zajęciem głównie dla maniaków platformówek. Nie znaczy to jednak, niestety, że przynajmniej oni czuli się będą tu jak w domu - byłoby to bowiem o tyle ciężkie, że platformówki charakteryzują się zazwyczaj widokiem z zewnątrz, a tutaj twórcy uraczyli nas perspektywą pierwszej osoby! Niby dodaje to realizmu, ale skoro sama gra z założenia od niego ucieka, a w tego typu produkcjach bardzo ważne jest jak najlepsze rozeznanie w otoczeniu, to jest to pomysł raczej chybiony... Tym bardziej, że nie ma możliwości przełączenia się na inną kamerę. Można wprawdzie kręcić głową, dodatkowo automatycznie patrzymy w dół podczas skoków czy upadków z większych wysokości, ale to nie to samo. Nie twierdzę, że przyzwyczajenie się do takiego sterowania nie będzie możliwe, ale czy przy innych "zachętach" będzie się chciało?

Zachęty nie ograniczają się li tylko do grafiki - należy do nich także możliwość zrobienia Save'a (właściwie to robi się on sam, ale nie zmienia to wiele) tylko przed pojedynkiem z Bossem, po przejściu levelu oraz przed planszą bonusową. Tego typu rozwiązania są wprawdzie na konsolach standardem, ale na Pececie, przy nieistniejących ograniczeniach pamięciowych, tylko przeszkadzają.

Nie znaczy to jednak, że gra nie miewa przebłysków. Bardzo miła jest na przykład możliwość dość dowolnego wybierania etapów - są one ułożone w piramidę, więc po przejściu pierwszego można zdecydować się na jeden z trzech czekających nas etapów poziomu drugiego, by później iść na jeden z czterech składających się na poziom trzeci dochodząc ostatecznie do jednego - wieńczącego grę. Do plusów (i to wielkich) należy także dołączony na kompakcie pierwowzór, który wywołał zresztą w Redakcji dalece większe poruszenie niż teoretycznie pod każdym względem lepszy Return - a kto przy zdrowych zmysłach wolałby patrzeć na grę z ośmiobitowego komputera z sześćdziesięcioma czterema kilobajtami RAMu i procesorem taktowanym jedno-megahercowym zegarem? Świadczy to o starociu bardzo dobrze, ale o Powrocie...

Sumując - z wielkiego powrotu nici. Zamiast hitu na miarę pierwowzoru, mamy grę jak najbardziej przeciętną. Gdyby chociaż wyszła rok wcześniej, byłaby bez wątpienia przyjęta dużo lepiej, ale obecnie, w dobie Unreala, nie dość że wygląda ubogo, a walka jest nudna, to jeszcze Save'y zmuszają do przechodzenia etapów za jednym zamachem, nie wspominając nawet o dodatkowych niepotrzebnych utrudnieniach związanych z "kamerą w oczach". Jedyne co ten tytuł ratuje przed piątką, czy nawet czwórką, jest dodany Prequel - choć jeśli ktoś tamtych czasów nie pamięta lub nie darzy ich sympatią, to może sobie punkt, albo i półtora, odjąć. Hough. ■

Plusy:

- pełna wersja zawarta na kompakcie
- dość realistyczne zachowanie się ludków
- dziewięć dużych poziomów
- etapy bonusowe
- dobrze wykonani wrogowie

Minusy:

- grafika (prócz tekstur) na poziomie sprzed Quake'a
- nudna walka
- drętwe filmiki
- konsolowe rozwiązanie save'ów
- widok w FPP

Ocena: 6

CD-ACTION

Producent: Utopia Technologies, Inc. / Take 2 Interactive

Wymagania: Pentium 120, Win '95, CD-ROM, karta muzyczna

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.utopiatech.com

INFO

Fade To Black

Witamy w koszmarze...

Jak jednoznacznie ocenić Zieloną Serię IPSu? Pokazują się w niej tytuły niegdyś wielkie, będące światowymi hitami, ale już solidnie trącące myszką. Znajdziemy tu takie perły jak opisywany już Space Hulk, dalej Strike Commander, Privateer, no i obecnie już nie do zdobycia, a chyba najciekawsza propozycja: Bioforge. W tej serii ukazał się także inny przebój (swoich czasów oczywiście) - Fade To Black. I o nim właśnie będzie dziś mowa.

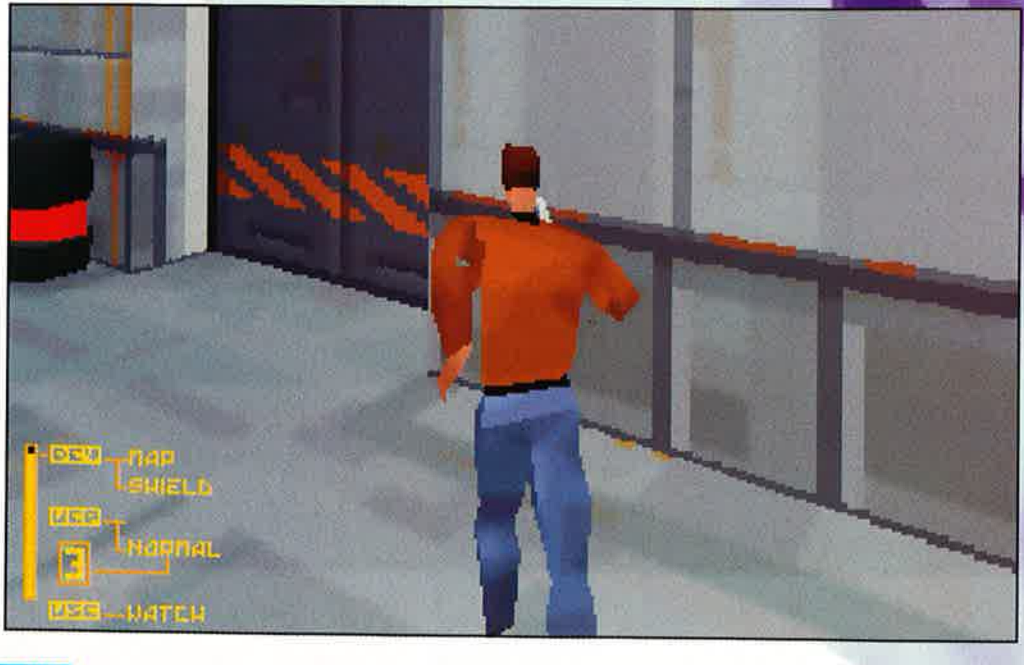
CoSTA

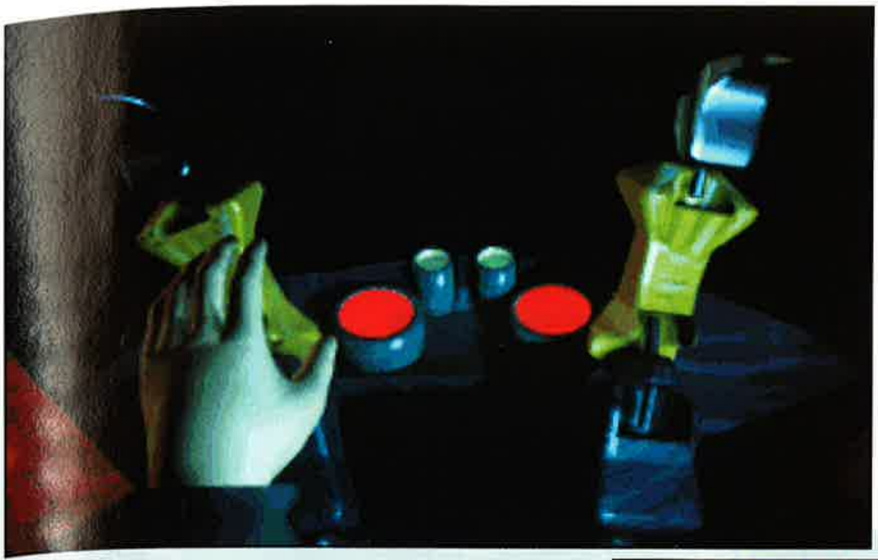
Fade To Black to kontynuacja innych dwóch wielkich tytułów Delphine Software: Another World i Flashback. Obydwie te gry wyznaczały nowe standardy graficzne swych czasów, były objawieniem wizualnym i dźwiękowym. Ubrana w naprawdę dobrą grafikę i dźwięk fabuła trzymała poziom i zawsze była wciągająca. Do dziś pamiętam ten lekki szok, kiedy obejrzałem intro do Another World, a później weń zagrałem. To była jedna z niewielu produkcji, które na długie dni przykuła mnie do komputera i nie pozwalała wstać. Jednym słowem: doskonała rozrywka.

Fade To Black kontynuuje tę świetną tradycję swoich poprzedników, nawet dzisiaj. Tytuł wydany w 1995 roku do dziś potrafi jeszcze momentami zaskoczyć jakością grafiki, dźwięk jest niezły i stoi na przyzwoitym poziomie, a fabuła... No właśnie, dochodzimy do fabuły. Oto mamy rok Anno Domini 2090. System Słoneczny jest pod kontrolą rasy obcych. Dzięki natychmiastowej materializacji w dowolną substancję mogą oni przyjmować w każdej chwili takie kształty, jakie im się podobają. Obca rasa zaczyna władać światem, wtłaczając ludzkość w otchłań niebezpieczeństw. Wcielasz się w rolę niejakiego Conrada, właśnie co uwolnionego z komory kriogenicznej. Odkrywasz, że znajdujesz się w umieszczonym na księżycu zakładzie penitencjarnym. Uciekasz z więzienia, pomagając w ucieczce Johnowi O'Connorsowi powiązanemu z organizacją rebeliantów - Mandragorą. Siłą rzeczy, jako że nie masz gdzie pójść, stajesz się członkiem tajnego stowarzyszenia i postanawiasz dla niego pracować. Dokonujesz aktów wysublimowanego sabotażu w celu zniszczenia imperium Obcych. Jeden za drugim poznajesz nowe fakty, dzięki którym odkryjesz prawdziwe znaczenie zdegenerowanej świadomości.

Siłą tej gry jest klimat. Czasem chory, często burzący zdrowy rozsądek, zawsze oniryczny. Ta gierka ma KLIMAT! Składają się na to nie tylko coraz bardziej pokręcone krajobrazy przesiąknięte obcością i zagrożeniem, ale też bardzo dobrej jakości, bardzo „atmosferyczne" filmiki ilustrujące zgon Conrada lub rozwijające narrację w razie ewentualnego sukcesu misji. To się naprawdę dobrze ogląda. Akcja dzieje się czasem powoli, czasem przyśpiesza niesamowicie, ale zawsze wgniata w fotel. Tę gierkę należy oglądać bardzo późnym wieczorem, przy wyłączonym świetle, z mocno podkręconymi głośnikami. Wtedy gwarantuję takie wrażenia, jak podczas dobrej, schizoidalnej, mocno ponurej, zakręconej i horrorowatej przygodówki. Jednocześnie (a może głównie) jest to gra akcji, wymagająca dobrego opanowania klawiszy sterujących albo wajchy dżoja. Jednak nie bójcie się - znajdzie się tu wszystko co tak ukochaliście w Another World i Flashbacku: mnóstwo zagadek, kombinowania, odkrywania (fakt, że najczęściej dochodzi się do coraz to kolejnych sposobów umierania, sugestywnie okraszonych odpowiednią sekwencją wideo). No cóż, FTB to gra trudna, ale satysfakcja z osiągnięcia kolejnego celu jest bardzo wymierna.

Jak już wspomniałem, mocną stroną programu jest grafika, która nawet w dzisiejszych czasach może zadowolić. Wszystko w 3D, z bardzo dobrze opracowanymi algorytmami ustawiania kamery (połączenie widoku a la Tomb Rider z np. tym z Knight's Chase lub Alone In The Dark), na tyle dobrymi, że nie ma nigdzie znanego w 3D efektu przenikania przez ściany itp. Widać, jak komuś się chce, to potrafi. Gra pracuje w trzech rozdzielczośćciach: 320x200, 320x240 i 640x400. Ta ostatnia wymaga już nieco lepszego sprzętu, ale program w 320x200 „pójdzie" już na w miarę solidnym 486. Kolejną mocną stroną tej produkcji jest dźwięk.





Stonowany, na niezłych samplach, cały czas gdzieś tam w tle obecny, niesłyszalny, dobrze wtopiony w atmosferę miejsca. Słychać pracujące maszyny, kroki i wycia potworów (zresztą rzeczywiście sugestywne). Cała ta spokojna atmosferka nagle wali się z hukiem i trzaskiem, gdy niespodziewanie wyrośnie przed tobą twój wróg - Obcy. To znakomicie widać i całkiem znośnie słychać! Ale absolutną rewelacją są dla mnie wspomniane już filmiki - pełnoekranowe perełki 3D (pamiętajcie kiedy to powstało!), znakomicie osadzone w klimacie, mocno „kopiące". Prawda jest taka, że otrzymujecie CD po brzegi wypchany adrenaliną i mocnym przeżyciem, a wszystko to za...

No właśnie, CENA! No, powiem tak: bogowie, błogosławcie chłopakom z IPS! Cena tej gry to nieco ponad 20 złotych wydatku! W poznańskim Empiku produkt kosztował 22.90 PLN! Tyle wydaję, idąc sobie z kumplami na piwo! Wniosek jest prosty: wszyscy miłośnicy Świnki - jest to absolutne must be dla każdego szanującego się „świnkarza"! Swoją drogą coś się nareszcie w temacie cen na polskim rynku rusza. Przyszło TopWare i oszołomiło zapowiedziami sprzedaży gier za sumy, za które [illegible] wypuściliby nawet [illegible] Teraz do [illegible] dystrybutorów [illegible] oprogramowania dołączyło IPS. Fakt, że nie są to tytuły nowe, [illegible]

Po prawej:
Jak ten czas leci... kiedyś taka grafika powalała ludzi na kolana... choć i dziś wcale nie wygląda źle...

tylko na akceleratorach, muzykę „biegnącą" na 32 kanałach non stop itd. Niemniej mamy tu dzieła o ustalonej renomie, swego czasu przełomowe, posiadające tę swoistą cechę, której tak bardzo brakuje nam dzisiaj: GRYWALNOŚĆ!

Po tych radosnych peanach czas na nieco słów krytyki. Brak joya niestety skazuje na grę za pomocą klawiszy, ewentualnie myszy i klawiszy, ewentualnie myszy z klawiaturą plus dodatkowe ikony na ekranie. Wszystkie systemy (ze wskazaniem na mysz i ikony) kierowania postacią Conrada są, jak by to powiedzieć, niezbyt intuicyjne. Niestety trzeba wcześniej nieco potrenować zarówno sposób chodzenia, jak i działanie w trybie walki. Co dalej? W sumie skąpa rekwizytornia i dość monotonne sposoby przełączania różnych wajch i zapadni. Jest tego zdecydowanie za mało i niedomiar ten dosyć ostro wyróżnia się z ogólnego bogactwa plansz. Na plus jednak trzeba zaliczyć, że kolejne levele są spore i ich przejście potrafi zająć czasem sporo czasu. No i nie jest ich kilka! Od razu czuć starszą produkcję: chłopaki z Delphine nie poszli na łatwiznę i dali nam dzieło kompletne i bogate. Tryb walki także stanowi pewien mankament, przynajmniej dopóki się go nie opanuje (choć wymaga to niestety nieco czasu). Po jego opanowaniu prowadzenie walki zaczyna przypominać niezłe akcje typu SWAT czy co bardziej widowiskowe wejścia Policji do chronionych budynków (skradanie się „po ścianach", nagle wpadanie do pomieszczeń,

szybkie wystrzelanie magazynka i znów z powrotem za ochronną ścianę itp.). No i generalna wada Zielonej Serii: kiepskiej jakości instrukcje (chodzi o ilustracje i pewną skrótowość). Więcej wad nie pamiętam.

Czy więc brać? Odpowiedź jest jedna: za tę cenę, takiej jakości produkt - brać i grać!!! ■

Producent: Delphine Software International
Wymagania: 486DX/66, 8 Mb RAM, CD-ROM, VGA, DOS (Win'95)
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.ipscg.waw.pl

Gigantomania -

Prawie wszystko o Heavy Gear II

Wywiad z Davidem Georgesonem z Activision

Skąd takie zamiłowanie Amerykanów do dużych rzeczy? Za każdym razem, kiedy pomyślę sobie o Stanach Zjednoczonych, natychmiast przed oczami staje mi cała długa lista gigantycznych obiektów (niektóre z nich są zresztą zupełnie bezużyteczne). Weźmy za przykład taki wieżowiec Empire State Building, Broolkiński Most, filmową Godzillę, Wielki Kanion czy najnowszy model Lincolna. Od razu widać, że po amerykańsku „dobre" znaczy „wielkie". Nic dziwnego, że gigantyczne mechy są tematem dość popularnym w grach powstających w amerykańskich studiach developerskich. Czy to dobrze dla gracza, czy źle? Pewnie nie najgorzej: mechy widać wyraźnie nawet na małych monitorach, a jak już coś walnie i wybuchnie, to przynajmniej z wielkim rozmachem i fantazją. Poza tym człowiek czuje się bezpiecznie za plecami takiego olbrzyma, co to gotów jest zmierzyć się nawet z najpotężniejszymi siłami Wszechświata. Wygląda na to, że gra Heavy Gear II czerpie całymi garściami ze wszystkiego, o czym wspomniałem powyżej. Zresztą spytałem o to osobiście jednego z jej twórców. Zdaje się, że odpowiadał szczerze, jak na spowiedzi...

ZBIGNIEW BAŃSKI

Zbyszek Bański (CD-Action): Czy prawdziwe są pogłoski, jakoby drugą część znanej gry Heavy Gear miał robić zupełnie inny zespół? Słyszałem też, że został stworzony na tę okazję całkowicie nowy i podobno dużo nowocześniejszy engine...

David Georgeson (DG): Mowa! Pewnie, że tak. W stu procentach jest to nowa drużyna i nowiutki w każdym calu engine. Nazywa się DarkSide Engine i każdy najdrobniejszy fragment kodu źródłowego został napisany od nowa. Jean-Marc Morel, nasz francuski główny programista, odwalił kawał naprawdę dobrej roboty. Wyobraź sobie, że zaczął pracę nad enginem zaledwie w lipcu ubiegłego roku, a dziś program jest już w fazie Alpha. Wygląda na to, że jeszcze w tym roku gra trafi do sprzedaży. Chciałbym zwrócić uwagę czytelników na fakt, że ukończenie nowej gry i napisanie nowego engine'u w czasie zaledwie osiemnastu miesięcy to nie byle jakie osiągnięcie. Co zaś się tyczy samego zespołu tworzącego Heavy Geara II - nasi liderzy są niesamowicie mocni (zrobili takie gry, jak Mech2, Mercenaries, Interstate 76 i temu podobne hiciory), a każdy, ale to dosłownie każdy, członek teamu ma już na swoim koncie co najmniej trzy-cztery trójwymiarowe gry akcji lub symulatory. Nigdy jeszcze nie zdarzyło mi się pracować w tak zahartowanej w boju drużynie.

CDA: No, no... Takie doświadczenie! To niesamowite!

DG: Sam musisz przyznać.

CDA: No dobra, porozmawiajmy teraz o fabule w tej grze. Czy wierzysz w to, że jest ona bardziej atrakcyjna niż inne? A w ogóle, to dlaczego wybraliście taki temat? Pewnie wydaje się wam, że istnieje jakieś ogromne zapotrzebowanie na mechy i wielkie roboty w grach komputerowych?

DG: Będę starał się odpowiedzieć na wszystkie pytania po kolei. Po pierwsze tak zwana intryga w grze. Przedstawię ją w takim maksymalnym skrócie, na jaki mnie tylko stać. Twoja planeta (Terra Nova) lada moment zostanie zaatakowana przez obcych z... Ziemi (która zamierza upomnieć się o swoje utracone kolonie). Problem polega na tym, że Terra Nova uwikłała się w wojnę domową. Zamieszanie trwa już cztery lata i dlatego wykrwawione w bratobójczych walkach siły obronne nie będą w stanie odeprzeć zmasowanego ataku najeźdźców z kosmosu. Dla Ziemian jedynym sposobem dotarcia tam jest przedarcie się przez czarną dziurę i lądowanie pośrednie na planecie Caprice. Stamtąd na Terra Nova to już tylko jeden spory skok. Jak wiadomo powszechnie, nie jesteśmy jedynymi istotami myślącymi we Wszechświecie - Terranowianie też użyli swojego intelektu i wymyślili: Żeby opóźnić przyjazd nieproszonych gości, wysłali elitarne oddziały pilotów obsługujących geary na Caprice, żeby ci sabotowali Ziemian, nie dawali im żyć i do tego jeszcze połączyli się z lokalnymi siłami ruchu oporu (Liberati). Ty (to znaczy potencjalny gracz) jesteś dowódcą najlepszego oddziału (nazwa wiele mówi: Black Talons), który

Rząd na dole (od lewej do prawej): Jack Mamais, Director; Robert Berger, Designer; Doug Pearson, Designer; Dave Nash, Designer; Dave White, Lead Designer, Środkowy rząd (od lewej do prawej): Dave Georgeson, Producer; Clancy Imislund, AI Programmer; Jean-Marc Morel, Lead Programmer; Jeff Graebner, Multiplayer Programmer; Smith Surasmith, Shell & Tools Programmer, Rząd u góry (od lewej do prawej): Christian Astillero, Associate Producer; John Rheaume, Texture Artist; Junki Saito, 3D Modeler; Danny Matson, Art Director; Paul Waggoner, 3D Animator

właśnie wysłano na odległą planetę, głęboko na tyły wroga, bez żadnej możliwości wsparcia, na misję, z której nikt nie spodziewa się twojego powrotu. Witajcie w miejscu, gdzie diabeł mówi dobranoc! Jak mógłbym nie twierdzić, że jest to wspaniała fabuła!? O rany, sam chciałbym zobaczyć taki film w kinie! (głośny śmiech Davida). Czy jest lepsza niż inne gry? No cóż... Nie znam szczegółów większości innych fabuł, ale wydaje mi się, że trudno byłoby wymyślić coś bardziej chwytliwego.

Wreszcie ostatnia sprawa. Dlaczego wybraliśmy olbrzymie roboty? Activision od dawna zajmuje się tą tematyką. Zawsze byliśmy najlepsi w tej dziedzinie, a teraz robimy wszystko, żeby utrzymać pozycję lidera. Świat Heavy Gearów na pewno daje nadzieję na sukces i jest w dodatku bardzo zróżnicowany, jak żaden inny licencjonowany temat.

Ponadto twórcy tego świata (Dream Pod 9) są bardzo elastyczni i chcą z nami pracować. My zaś jesteśmy wielkimi fanami japońskiej anime, gier akcji i science fiction. Roboty to dla nas chleb powszedni.

CDA: Jakie specyficzne cechy będą posiadały maszyny?

DG: Zobaczmy, co tam mamy w zanadrzu...

Na początek czujniki: radar (aktywny i pasywny), czujniki magnetometryczne, czujniki ruchu, noktowizory. Umiejętności: chodzenie, bieg, kucanie, chodzenie w pozycji kucznej, umiejętność położenia się, czołganie na brzuchu, odskakiwanie na boki, wyskoki w górę, krok łyżwowy oraz unoszenie się w kosmosie.
Nie będę chyba w stanie wymienić wszystkich ciekawych cech robotów, bo jest ich tak wiele, że niektórzy mogliby nie wytrzymać takiego natłoku informacji (wystarczy, że podam jeszcze zanurzanie w wodzie czy funkcję podtrzymywania życia). Jest tego sporo.

CDA: Rzeczywiście brzmi to nieźle. Powiedz teraz, na czym polega przewaga twojej gry nad innymi z tego gatunku.

DG: Przede wszystkim jest ona dużo szybsza i bardziej zorientowana na akcję. Najciekawsze jest to, że jednocześnie zachowuje swoje cechy taktyczne jako gra akcji i jako symulator. Mechy są dużo zdolniejsze, muszą też polegać na wsparciu, taktyce i szybkości, żeby siebie ochronić. Do elementów strategii zalicza się mapka w rzucie prostopadłym, która umożliwia koordynację twoich działań z czterema innymi członkami oddziału. Przewaga naszej gry polega więc na większym zróżnicowaniu i dopracowaniu technicznym.

U dołu:
David już dziś wznosi toast za prowadzenie swojej gry... wodą.

CDA: Wiesz na pewno, że współcześnie gracze bardzo sobie cenią możliwości gry w trybie multiplayer. Właściwie to każdy chciałby pograć sobie w sieci. Czy jesteście gotowi sprostać temu wyzwaniu?

DG: Oczywiście! Od samego początku tworzyliśmy grę w 50-ciu procentach multiplayerową. Dopracowaliśmy wiele możliwości. Będą indywidualne deathmatche, walki drużynowe, rozgrywki grupowe, capture flag i wiele innych. Przygotujcie się na specjalną odmianę gry „Steal The Bacon" polegającą na tym, że gear próbuje zdobyć przedmiot. Kiedy go już posiada - wszyscy inni zaczynają go atakować (z daleka rozpoznajemy delikwenta, bo zmienia barwę zaraz po przechwyceniu kuli). Same atrakcje sieciowe, jak widzisz.

CDA: Czy pozwolisz mi zadać ci bardziej osobiste pytanie?

DG: Wal śmiało!

CDA: Jak się to wszystko dla ciebie zaczęło?

DG: Hmm, to dość zabawna historia. Poszedłem na studia, żeby uczyć się inżynierii elektrycznej, a skupiłem się na robotach. Dopiero na uczelni odkryłem, że nienawidzę pierwotnego tematu swoich studiów, więc przeniosłem się na cybernetykę, żeby móc programować roboty. Dobrze mi szło, ale do informatyki dołożyłem jeszcze dziennikarstwo, żeby pisać o różnych sprawach. Później popracowałem pięć lat w korporacji Ameryka i na koniec wreszcie założyłem małą firmę, która zajmowała się produkcją gier...

CDA: Niech zgadnę - o gigantycznych robotach?

DG: Jakże by inaczej. To już osiem lat odkąd robię gry z robotami w roli głównej. Możesz nazwać to swoistą manią czy nawet obsesją.

CDA: A gdybyś tak mógł zacząć wszystko od nowa, czym byś się zajął?

DG: Po prostu projektowaniem gier i nikomu nigdy nie pozwoliłbym dać mi awansu. Jeśli jednak pytasz, czy zmieniłbym branżę, odpowiadam zdecydowanie: NIE (chyba że można by zarobić więcej pieniędzy przy produkcji chińczyka albo papierowej wersji samotnika - nawet wtedy jednak nie dawałoby mi to tyle satysfakcji, co teraz).

CDA: Dlaczego uważasz, że czytelnicy CD-Action mieliby wybrać twoją grę?

DG: Pewnie dlatego, że będzie to jedna z najlepszych gier, jakie wylądują na półkach sklepowych na święta Bożego Narodzenia. Tak szczerze, to nawet nie wiem, jak miałbym odpowiedzieć na to pytanie, żeby nie brzmiało to śmiesznie, nie denerwowało nikogo i nie sugerowało, że jestem za bardzo pewny siebie. Muszę jednak wyznać, że Heavy Gear II jest nie tylko najlepszym produktem, nad jakim pracowałem w całej swojej karierze, ale dodatkowo nie widziałem wielu lepszych przez ostatnie kilka lat. Jeśli sprawimy się dobrze, będzie to gra z gatunku takich, o których ludzie długo pamiętają. Za pięć lat będą mówić o nas: „Pamiętasz jak graliśmy w HGII? To była gra!!!" Czas pokaże, że nie przesadzam...

CDA: Pożyjemy, zobaczymy. Nie przeszkadzam już dłużej, bo widzę, że masz pełne ręce roboty.

DG: Raczej robotów! Pozdrawiam czytelników! Cześć.

Słowniczek gracza

Czasem w listach początkujących graczy znajdujemy narzekania, że w recenzjach używamy rozmaitych fachowych wyrażeń, które dość często są niezbyt zrozumiałe dla tych, którzy dopiero niedawno weszli do klanu gierc-menów. Aby temu zaradzić, sporządziłem mini-słowniczek najczęściej występujących w naszych tekstach określeń. Podkreślam też od razu, że podane tu wyjaśnienia są bardzo „topatologiczne". Nie chcieliśmy podawać suchych ani skomplikowanych definicji, wyrażonych w drętwym, naukowym języku. Ten tekst ma tylko jedno zadanie: umożliwić beginnerom zrozumienie sensu danego pojęcia. Nie burzcie się więc, że definicje są niekiedy niezbyt szczegółowe albo jakieś takie... dziwne. To w końcu nie encyklopedia PWN, a ściąga dla początkujących graczy. Lepiej mieć o jakimś temacie choćby ogólne pojęcie, niż nie rozumieć nic... I jeszcze coś. Znaczek „-> XXX" oznacza, że dane pojęcie jest omówione w tymże słowniczku, więc jeśli go nie rozumiesz, poszukaj odpowiedniego hasła.

DRACO

3D - (three dimensions - 3 wymiary) ogólne określenie grafiki trójwymiarowej w grach. Przykładem gry 3D jest np. Tomb Raider.

Add-on - dodatek do gry. Może to być tak dodatkowy dysk z misjami (nazywany wtedy także „packiem" lub „data-dyskiem"), jak i np. malutki programik, który powiedzmy zmienia odgłosy wystrzałów z broni. Nie mylić z -> *patchem!*

AI - skrót od angielskiego zwrotu określającego „sztuczną inteligencję" (Artificial Intelligence). W grze oznacza to tyle, że „wysoka AI" sprawia, iż komputer zachowuje pozory logicznego działania, potwory nie czekają aż je ustrzelimy itp. Ale naturalnie - ludzkiego umysłu to nie zastąpi. Określenie „AI" spotykamy najczęściej przy strategiach i grach FPP.

Akcelerator grafiki - specjalizowana karta graficzna, której zadaniem jest „wyręczanie" procesora i „normalnej" karty grafiki przy tworzeniu grafiki -> *3D*. Mówiąc krótko: rzecz, która daje niesamowitego „kopa" grafice wielu gierek, zwiększa ilość -> *FPS*, dodaje ciekawe efekty wizualne i w ogóle jest to coś, co warto mieć w swoim komputerze. Często - choć błędnie - nazywa się wszystkie akceleratory mianem „3Dfx" (a to tylko jedna z ich odmian).

Aktywna kamera - w czasie gry kamera dynamicznie zmienia położenie, ukazując nam plan gry z wielu różnych ujęć. Np. w grze Incubation czasem widzimy akcję oczyma wroga, kiedy indziej z góry, boku itp.

Adventure game - czyli gra przygodowa. Np. Broken Sword, Jack Orlando itp. Gry, w których znajdujemy rozwiązanie piętrzonych przez fabułę zagadek poprzez interakcje z występującymi w niej postaciami (dialogi, wręczanie (i zabieranie...) rozmaitych przedmiotów). Premiowana jest tu zdolność logicznego myślenia i kojarzenia faktów.

Arcade game - gra zręcznościowa, w której należy pokonowyć liczne terenowe pułapki, a od gracza wymaga się głównie wygimnastykowanego nadgarstka... Np. Gex. Dość popularne polskie określenie na arcade games to -> *„platformówki"* - i od razu wiadomo co jest grane.

Artworki - slangowe określenie na prezentowane niekiedy na łamach pism np. rysowane projekty grafiki, postaci, -> *backgroundów* itp. z danej gry.

Audio-track - muzyka (choć nie tylko) w grze/programie nagrana tak, jak na normalnym kompakcie z muzyką. Audio-tracki możemy więc odsłuchiwać nawet za pomocą czytników CD w wieżach muzycznych (np. zobaczcie niedawny nasz kompakt z Timeshockiem - jest tam mnóstwo dobrej muzyki!).

Avik - popularna nazwa filmów nagranych w formacie .avi (choć w sumie wszystkie filmiki można określać takim mianem i świat się nie zawali, nawet jeśli będą nagrane w innym formacie).

Background - tu w znaczeniu: tło w grze, na którym rozgrywa się akcja. Np. niebo, na którego tle leci nasz samolot. Ale rozumiemy przez to statyczne tło, a nie np. animowane chmury czy jakieś inne poruszające się obiekty. Bardzo często wspomina się o nich przy omawianiu przygodówek (patrz -> *adventure*), ponieważ ładne backgroundy mają tam spore znaczenie.

Beta-testerzy - ludzie zajmujący się testami niemalże gotowych gier (patrz -> *beta-wersja*), wykrywający rozmaite -> *buraki*, sugerujący zmiany, poprawki itp.

Beta-wersja - gra jeszcze w fazie testów, korekt, poprawek itp. „pieszczot", ale już wyglądająca praktycznie tak, jak jej wersja finalna. Oprócz beta-wersji są jeszcze wersje alfa, pre-alfa itp., czyli bardzo, bardzo robocze wersje gier, w których na pewno jeszcze wiele rzeczy ulegnie radykalnej zmianie.

Bitmapa - tu: dwuwymiarowa plansza, „płaski" rysunek. Np. jeśli masz jakiś rysunek na ekranie komputera w tle Windows'95 - to jest właśnie bitmapa. Określenie „bitmapowa grafika" oznacza, że grafika w grze nie jest przestrzenna, trójwymiarowa (np. Jazzrabbit ma bitmapową grafikę).

Boot - tu w znaczeniu: inteligentny (w miarę), kierowany przez komputer, przeciwnik. Występuje głównie w grach -> *FPP*, i przydaje się gdy np. chcemy sobie pograć w deathmatch w Quake'a, a nie mamy sieci. Boot symuluje wówczas działanie innego - ludzkiego - gracza.

Burak - albo bug - slangowe określenie na błędy znalezione w grach. Wielką kolekcją buraków była w swoim czasie gierka Daggerfall, zwana popularnie Buggerfallem ;). Celem eliminacji „buraków" autorzy programów wypuszczają -> *patche*.

Capture the Flag - odmiana -> *deathmatchu*. Gracze walczą, podzieleni na zespoły, a ich celem jest zdobycie flagi konkurencyjnego zespołu i przeniesienie jej np. do własnej bazy.

Chipset - tu w znaczeniu: układ będący jakby sercem danej karty. Np. akcelerator X oparty na chipsecie VooDoo oznacza, że jest to poniekąd klon VooDoo.

Cheat - wprowadzona przez twórców gry „furtka" dla tych, którzy nie dają sobie rady z grą. Wpisanie określonego kodu sprawia, że życie staje się prostsze..., np. choćby dlatego, że go nie tracimy (w grze) ;). Patrz też -> *solucja*, -> *tips*, -> *tips-machine*.

Cooperative - kolejna odmiana zabawy w trybie -> *multiplayer*. Gracze walczą w zespole, tak przeciwko komputerowi, jak i np. innemu ludzkiemu zespołowi. Patrz też -> *deathmatch*.

Cover CD - kompakt dołączony np. do pisma poświęconego grom, którego nie można sprzedawać oddzielnie, zawierający -> *demka*, -> *patche* itp.

Cut-scenki - ogólna nazwa filmików, animacji itp. łączących np. kolejne etapy gry lub przerywających akcję gry. Patrz też -> *intro* i -> *outro*.

Deathmatch - opcja najczęściej spotykana w grach FPP. Możemy tam walczyć z innymi graczami, bez udziału komputerowych przeciwników (chyba że z -> *bootami*), przez określony z góry czas lub do określonej ilości śmierci. Istnieje wiele odmian deathmatchu, np. -> *Capture the Flag*.

Default - tu w znaczeniu „defaultowe ustawienia". Są to parametry gry (trudność, rozdzielczość, klawisze sterujące itp.) ustawione „firmowo" przez samych twórców gry.

Dema - a także demka, demosy itp. Są to demonstracujne wersje gier czy uzytków, posiadające naturalnie wbudowane ograniczenia (np. tylko 1 misja, brak możliwości save, określony czas gry czy ilość odpaleń itd). Mają one narobić Wam smaku na przygotowywaną pełną wersję i skłonić do jej zakupu. Uwaga: redakcje pisma komputerowych nie mają ŻADNEGO wpływu na to czy demo danej gry się pojawi, co będzie zawierać, jakie będą jego ograniczenia i wymagania sprzętowe etc. Więc nie wysyłajcie listów: „dajcie demko gry X, czemu trwa ono tylko 15 minut, zróbcie by było w nim więcej misji itp.". Nasza rola ogranicza się tylko do zamieszczania ich na -> *Cover CD*. Istnieją jeszcze dema scenowe (tj. ze sceny komputerowej) ale to już zupełnie inna para kaloszy i nie mająca nic wspólnego z grami...

DVD - coś, co zastąpi już niedługo czytniki CD w naszych komputerach. Płytka DVD przypomina do złudzenia normalny dysk CD - ale ma wielokrotnie większą pojemność. Przy czym na czytnikach DVD można odczytywać CDki, a CD-Romy nie mogą odtwarzać płyt DVD.

Edytor - zwykle jest to program dołączony do gry (albo stanowiący jej integralną całość) umożliwiający edycję nowych plansz, grafiki, możliwości sterowanej przez gracza postaci itp. Pojawiają się też edytory pisane przez graczy (macie je np. na naszych Cover CD), które pozwalają ułatwić sobie życie, poprzez np. edycję ilości kasy, surowców itp. Pełnią wtedy rolę -> *cheatów*.

FPP - First Person Perspective. Gry -> *3D*, w których obserwujemy akcję oczyma bohatera. Przyjęło się tak określać gry typu Quake, Doom, Unreal itp., choć np. wiele gier RPG również rozgrywane są w konwencji FPP.

FPS - Frame Per Second. Ilość „klatek" (gdyby grę porównać do np. taśmy filmowej, to każda „klatka" (frame) odpowiadałaby jednemu kadrowi) gry wyświetlana przez komputer w ciągu sekundy. Zależy to głównie od mocy obliczeniowej danej maszyny. 20 FPS daje już całkiem płynną animację ekranu, bez nadmiernych skoków i szarpnięć. Im więcej FPS „wyciąga" nasz komputer w danej grze, tym lepiej.

Freeware - w znaczeniu „wersja freewareowa". Program w pełnej wersji, który otrzymujemy za darmo. Nie mylcie tego np. z pełnymi wersjami gier na naszych kompaktach, które wcale nie są freeware, ponieważ trzeba było zapłacić (spóro..) za licencję na ich zamieszczenie. Program freewareowy to taki, który autor rozpowszechnia całkowicie za darmo, zadowalając się np. faktem, że komuś się on przyda...

Ghost-rider - opcja spotykana zwykle w grach typu „wyścigówka". Dzięki temu np. jadąc po trasie na czas, spotykamy... samego siebie. Tj. komputer odtwarza nam na trasie to, jak jechaliśmy np. w poprzednim okrążeniu. Dzięki temu poniekąd możemy ścigać się sami ze sobą...

God-mode - funkcja najczęściej spotykana w grach -> *FPP*, zazwyczaj wskutek wpisania -> *cheatu*. Zwykle daje ona nieśmiertelność, nietykalność itp. W efekcie jesteśmy jak „bogowie" - nic nam nie można zrobić...

Hacker - slangowe określenie gościa, który włamuje się do cudzych komputerów (zwykle za pośrednictwem Internetu) w bardzo różnych celach. Jedni po prostu dla sportu, inni zaś chcą np. „podprowadzić" cudze dane, czy choćby złośliwie je zniszczyć albo zmodyfikować. W CDA pojawił się kiedyś cykl „Poradnik hackera", ale -

wbrew nazwie - uczył on tylko jak „oszukiwać" gry, poprzez np. modyfikację ->*zgrywek* itp.

HDD - Hard Disc Drive. Czyli - twardy dysk, twardziel, hadek, hardziel itp. Można też spotkać się z określeniem HD (Hard Disc).

Heks - sześcioboczny element tworzący np. mapę, na której rozgrywa się akcja danej gry. Zwykle tyczy się to gier strategicznych i (czasem) RPG. Nieraz też grafika tworzona jest z heksów, tj. zostaje „złożona" niczym puzzle z wcześniej zdefiniowanych elementów (nie zawsze zresztą heksagonalnych, np. w Clashu albo Spellcross elementy te są kwadratowe i wtedy naturalnie nie mówi już na nie heksy). Z pojęciem heks mogliście się spotkać też w naszym „Poradniku Hackera" - tam oznaczało ono liczbę zapisaną w systemie heksadecymalnym (szesnastkowym).

Hi-res - popularne określenie grafiki w rozdzielczości rzędu 640x400 i więcej (czyli w trybie ->*SVGA*).

Interface - tu w znaczeniu: panel sterujący gry. Używa się także spolszczonej wersji tego zwrotu (interfejs).

Interaktywna gra - zwykle używamy tego pojęcia na określenie gry stworzonej na podstawie sekwencji wideo (film interaktywny, np. X-files: The Game), gdzie gracz może wpływać na rozwój akcji. Ale tak naprawdę, gdyby bliżej przyjrzeć się tej definicji, to KAŻDA gra jest interaktywna...

Intro - film, animacja itd. wprowadzająca gracza w grę.

Izometryczna grafika - najczęściej spotykacie się z określeniem „grafika w rzucie izometrycznym". Wyobraźcie sobie, że pole gry oglądacie z lotu ptaka, ale nie patrzycie pionowo w dół, a pod kątem (np. 45 stopni). Większość RTSów posiada taką właśnie grafikę...

Konfig - popularny skrót od określenia „konfiguracji komputera". Tu w znaczeniu: gra działa na następującym konfigu: P-200, 32 Mb Ram, CDx4, SVGA itp.

LBM - angielski skrót od Lewy Klawisz Myszki.

Low-res - popularne określenie grafiki w rozdzielczości rzędu 320x200.

Mb - megabajt. Miara „pojemności" pamięci komputera, a także twardego dysku, CD-Romów itp. Dla okrągłości i większej jasności przyjmijmy, że 1 Mb = 1000 Kb (kilobajtów), a 1000 Mb = 1 Gb (gigabajt), choć tak naprawdę to 1 Mb = 1024 Kb, a 1 Gb = 1024 Mb.

Multiplayer - możliwość jednoczesnej gry więcej niż jednego gracza w danej chwili. Każdy gra na swoim komputerze, połączonym z innymi w sieć. Tryb multiplayer dzieli się na wiele odmian (-> *deathmach* itp.). Popularne są multiplayerowe partyjki w gry typu -> *RTS*, np. Warcraft 2, czy wyścigówki, gry -> *FPP* itd.

On-line gry - gry stworzone z myślą o zabawie w sieci (tu: Internecie). I (zwykle) niemożliwe (lub ew. wyjątkowo mało rajcujące) jest granie w takie gry solo, na pojedynczym (izolowanym od innych) komputerze.

Outro - film lub animacja kończąca grę.

Patch - czyli „łatka". Jest to jakby upgrade gry, tworzony przez jej twórców i udostępniany bezpłatnie, eliminujący wykryte (za późno) błędy, poprawiający grafikę itp. Tu zwracamy uwagę, że należy patrzeć na numer patcha. Np. patch do Quake o numerze 1.37 nie zadziała, jeśli macie np. tę grę w wersji 1.29. Należy zatem odnaleźć wcześniejsze patche i... „upatchować" grę do wersji 1.36 (zresztą w dokumentacji każdego patcha zwykle podane jest, z jaką wersją on zadziała).

Piksel - tu w znaczeniu: najmniejszy element tworzący grafikę w grach. Np. określenie 640x400 oznacza, że grafika w tym programie zawiera (w każdej linii) 640 pikseli w poziomie lub 400 w pionie. Częste narzekanie na „pikselozę" wynika stąd, że czasami piksele są bardzo duże i są tym samym wyraźnie widoczne.

Platformówka - w sumie inna nazwa gier zręcznościowych (-> *arcade*), akcja dzieje się na rozmaitych - zwykle gdzieś zawieszonych - platformach. Np. Prince of Persia, EarthWorm Jim itp.

Playability - mądre angielskie słowo, które tłumaczymy jako „grywalność". A co to jest - to już przecież wiecie.

Playable - w znaczeniu „playable demo". Demko, w które można zagrać, w przeciwieństwie do non-playable, czyli -> *rolling-demek*, gdzie skazani jesteśmy tylko na status obserwatorów.

Polygon - element, z którego składa się grafika w grach -> *3D*. Im więcej polygonów zawiera np. dana postać, tym lepiej, bardziej realistycznie wygląda. I tym bardziej obciążony jest komputer, przez co gra „chodzi" wolniej...

Power-up - w sumie to „znajdźka", czyli element, który zbieramy podczas gry, otrzymując w zamian np. dodatkową porcję energii, lepszą broń itd.

Press-pack - zestaw przygotowany przez producenta danej gry, zawierający najczęściej materiały prasowe, reklamy, CD ze screenami z gier itp. Znacznie ułatwia on pracę redaktorom...

Puzzle(s) - tu w znaczeniu: zagadki oczekujące na nas w grach przygodowych (-> *adventure games*).

RAM - skrót oznaczający pamięć komputera przeznaczoną do wielokrotnego zapisu/kasowania naszych danych (np. gier). Np. 16 -> *Mb RAM*.

RBM - angielski skrót od: Prawy Klawisz Myszki.

Rendering - (a także render, renderowanie, wyrenderowane itp.). Tu oznacza tyle, co obiekt/lokację/planszę stworzone w grafice -> *3D* za pomocą specjalistycznych programów, np. 3DStudio, Lightwave, Poser itp.

Rolling demko - demo gry, w które nie możemy grać, zadowalając się tylko obserwacją zachodzących na ekranie wydarzeń.

RPG - Role Playing Games. Dokładna definicja tego rodzaju gier zajęłaby nam pewnie ze stronę pisma... W maksymalnym skrócie: jest to gra, w której wcielamy się w wybraną postać, o określonej profesji. Postać scharakteryzowana jest dziesiątkami parametrów (np. siła, zręczność, inteligencja, szczęście, zdolności przywódcze itp.), które modyfikują nasze poczynania w grze (np. słabeusz nie będzie mógł walczyć ciężkim toporem, głupek nigdy nie opanuje skomplikowanego czaru, pechowiec wpadnie w pułapkę, którą ominie szczęściarz, etc.). Większość RPG osadzona jest w świecie fantasy, choć naturalnie są też takie, których akcja dzieje się np. w realiach cyberpunkowych. Oprócz komputerowych RPG istnieją też RPG, w które możemy grać z innymi ludźmi bez komputera (prawdę powiedziawszy są one zwykle dużo milsze niż gry komputerowe). Lektura Królestwa Chaosu (poświęconego temu gatunkowi) powinna dać wam jakie takie pojęcie o tym, „czym się to je".

RTS - Real Time Strategy, strategia w czasie rzeczywistym. Odmiana gry strategicznej (choć niektórzy stratedzy twierdzą, że to są tylko ambitne zręcznościówki), w której akcja toczy się bez podziału na tury, czyli - w czasie rzeczywistym. Np. Red Alert, Warcraft 2, Earth 2140 itd.

Screen - tak popularnie określa się obrazki z gier zamieszczane w gazecie („dajcie większe screeny!").

Screen-saver - program, który po zdefiniowanym przez użytkownika okresie „bezczynności" włączonego komputera zaczyna wyświetlać na monitorze np. rozmaite animacje, chroniąc go w ten sposób od np. wypalenia „na amen" w kineskopie monitora wyświetlanego non-stop przez parę godzin tekstu. W sumie taki przydatny bajerek.

Sequel - tak nazywa się kolejną grę z danego cyklu (np. Tomb Raider 2 jest sequelem Tomb Raidera). Ciekawą odmianą sequela jest prequel, czyli kontynuacja gry..., ale dziejąca się PRZED wydarzeniami pokazanymi w poprzednim odcinku. Np. powstające obecnie nowe części Star Wars (filmu) są prequelami znanej nam już gwiezdnej trylogii.

Shareware - w znaczeniu „wersja shareware". Program (albo tylko jego działający fragment, np. gra ograniczona do jednej misji), który mamy za darmo do dyspozycji przez określony przez autora czas, by móc ocenić, czy warto nabyć jego legalną kopię. Uwaga: po upływie wyznaczonego czasu należy taki program wykasować z -> *HDD*, lub zarejestrować. Naturalnie twórcy - znający życie - często na wszelki wypadek wprowadzają do takich wersji dodatkowe ograniczenia (np. niemożność zapisu save czy automatyczne zakończenie funkcjonowania po określonej ilości dni lub uruchomień), ponieważ wielu użytkowników zupełnie się nie przejmuje warunkami autora...

Solucja - przewodnik po grze, podpowiadający kolejne kroki ku finałowi. Taka mega-ściąga. Zwykle przydaje się przy rozmaitych odmianach gier przygodowych.

Speeche - słyszalne w tle digitalizowane rozmowy, odzywki oddziałów itp. Czasem używa się też określenia „spicze" - ale sami widzicie, że to jakoś nie brzmi...

Split-screen - możliwość jednoczesnej gry w dwie osoby naraz na jednej maszynie. Ekran dzieli się wówczas w pionie lub poziomie, tak by każdy gracz mógł widzieć „swój" ekran gry. Efekt spotykany najczęściej w gracz zręcznościowych i wyścigowych, choć czasem trafia się i w -> *FPP* (np. Target).

Sprite - tu: kawałek jakiejś -> *bitmapy*, który może poruszać się (sterowany przez komputer lub gracza) po planszy gry, pełniąc rolę np. wrogiego pojazdu. Rozwiązanie spotykane w dawnych zręcznościówkach (choć np. w DN3D postacie też „robione" są na sprite'ach). W dzisiejszych czasach odchodzi się od tego typu rozwiązań, ponieważ są już przestarzałe i - w dobie produkcji -> *3D* - gry, w których występują sprite'y nie wyglądają najlepiej... (choć naturalnie od każdej reguły są wyjątki).

SVGA - tak nazywa się typ karty graficznej, który umożliwia wyświetlanie grafiki w -> *hi-res*. W ten sposób można też omawiać grafikę gry (grafika SVGA = grafika w -> *hi-res*).

Theme-pack - program, który ubarwi nam ekran naszego Windowsa, poprzez np. podmianę -> *bitmap* w tle, animowane kursory, nowe efekty dźwiękowe itp. Często możecie je znaleźć w naszym Bonusie na CD.

Tips - zasadniczo przyjęło się, że tips znaczy to samo co -> *cheat*. Ale tak naprawdę tipsy są to rozmaite podpowiedzi do gry (np. rozbij okno w trzeciej planszy - a znajdziesz sekretną lokację), a nie kody do wpisywania. Tym niemniej można cheaty nazywać tipsami - to w sumie żaden błąd.

Tips-machine - popularne określnie programów „bazo-danowych" zawierająch tipsy, trainery, cheaty, solucje itp.

TPP - Third Person Perspective. Gra -> *3D*, w której obserwujemy akcję jakby z „trzeciej osoby", oczyma postaci „stojącej" lub „zawieszonej" gdzieś za plecami bohatera. Najbardziej znane przykłady gier w TPP to Tomb Raider i MDK.

Trainer - program, który - po dołączeniu do określonej gry - pozwala nam na rozmaite oszustwa - np. granie z nieskończoną ilością żyć, dostęp do wszystkich etapów itd. itd. Zwracamy uwagę, że zwykle nie ma uniwersalnych trainerów - praktycznie każdy trainer pisany jest z myślą o konkretnym tytule (a nawet o określonej jego wersji).

True color - zwykle to określenie pojawia się w kontekście „grafika w true color". Oznacza to, że gra wykorzystuje paletę grubo ponad 60.000 barw i ich odcieni!

Tutorial - najczęściej etap/misja w grze, w której komputer uczy nas poruszania się w świecie danej gry (obsługa, klawiszologia, funkcja danego przedmiotu itp.). Taki trening przed prawdziwą rozgrywką.

Zgrywka - czyli save (zapis stanu) gry. Np. w znaczeniu „nie można robić zgrywek podczas misji".

PS. Jeśli nie rozumiecie jeszcze innych wyrażeń - piszcie o nich w listach. Za jakiś czas być może pojawi się kolejna edycja tego słowniczka, wzbogacona o nowe pojęcia... ■

Więcej tipsów znajdziesz na CD, w katalogu Bonus/Bonus 2/Tips na CD. Tamże polskojęzyczne bazy danych z tipsami!

Commandos: Behind Enemy Lines
(EIDOS)

Wpisz 1982GONZO podczas gry. (Jeśli nie poskutkuje, wpisz GONZO1982).
Teraz używaj kombinacji klawiszy:

SHIFT+V	*trace user*
SHIFT+X	*teleportuje wybranego komandosa do miejsca wskazanego kursorem*
CTRL+I	*niewidzialność*
CTRL+SHIFT+N	*pomyślnie kończysz misję*

Deathrap Dungeon
(EIDOS)

*Dodatkowe **tipsy**.*
Wpisz podczas gry:

ELVIS	*- nietykalność*
TOOLS	*- wszelka broń*
TAXI	*- level skip*
MMMMUNGO	*- siła*
BILLY	*- szybkość*
CAFFEINE	*- zdrowie*

Get Medieval
(Monolith)

Wpisz kody:

mpkfa	*- God Mode*
mppos	*- pozycja*
mpfps	*- ilość klatek/sek (fps).*

GTA
(BGA)

Porada: jak przechodzić do kolejnych miast bez używania kodów?
Bardzo prosta sprawa. Wystarczy zebrać do kupy 30-40 samochodów i wysadzić wszystkie w powietrze (ważne jest aby wybuchły wszystkie na raz (stawiać blisko siebie!!)). W późniejszych miastach liczba samochodów do wysadzenia może ulec zwiększeniu. Aby było łatwiej, ustawiaj samochody koło warsztatów, aby w razie kłopotów z glinami przemalować brykę.

Jest w grze jeszcze jeden fajny bajer. Znajdź grupę krisznowców i zacznij się z nimi bić. Rozkładaj każdego, bądź Gołotą, jeżeli się nie rozpierzchną to jest dobrze. Po kliku, kilkunastu sekundach walki zacznij powoli się oddalać od nich; stanie się coś dziwnego. TY zostajesz ich przewodnikiem!! Biegają za tobą jak za samym Buddą. Używajcie GTA Cars 2.0 (edytor samochdów)!!! Cała gra nabiera nowego smaku.

Nadesłał: Lookas

Jack Nicklaus 5
(Accolade)

•Sekretny przeciwnik
Stwórz komputerowego gracza jako: female, pro, plays from the black tee i nazwij ją Barbara Nicklaus.

•Wpisz podczas gry:

superball	*- wysokie odbicia*
molehill	*- duże wzgórza*
waxanerd	*- grasz z Wack-A-Nerd*

Powerboat Racing
(VR Sports)

•Hasła:

FAN	*- Katamaran (Minnow)*
DIP	*- Katamaran (Pike)*
URN	*- Katamaran (Barracuda)*
MOP	*- ???*
ZIP	*- ciekawe efekty...*
EPS	*- Championship mode*
PBR	*- Slalom*
PDL	*- ukryty tor*
HID	*- ???*

•Zaloguj się jako (imię gracza):

SML	*- Small Boat mode*
BIG	*- duże głowy*
POW	*- Big engine mode*
FLY	*- latamy!*
BAA	*- nie ma mocnych!*
BAD	*- ??*
BIF	*- kolizje (?)*
WIN	*- zawsze wygrywasz*

Rainbow Six
(Red Strom/Take 2)

Aby zaktywizować cheaty naciśnij ' w czasie gry i wpisz:

TEAMGOD	*Team God Mode*
AVATARGOD	*Player God Mode*
STUMPY	*Stumpy Mode On*
CLODHOPPER	*zwiększa ręce i nogi*
MEGANOGGIN	*Mega Head Mode*
BIGNOGGIN	*Big Head Mode*
5FINGERDISCOUNT	*uzupełnia amunicję*
NOBRAINER	*przeciwnicy głupieją!*
SILENTBUTDEADLY	*???*
TURNPUNCHKICK	*zmienia gracza z 3D na 2D*
1-900	*ciężki oddech (?)*
EXPLORE	*Victory Conditions On/Off*

Sin
(Activision)

Naciśnij tyldę (~), wpisz kod, Enter, wracamy do gry.

/health 999	*- max. zdrowie*
/wuss	*- wszelka broń*
/superfuzz	*- God mode*
/nocollision	*- brak kolizji*
/wallflower	*- brak przeciwników?*

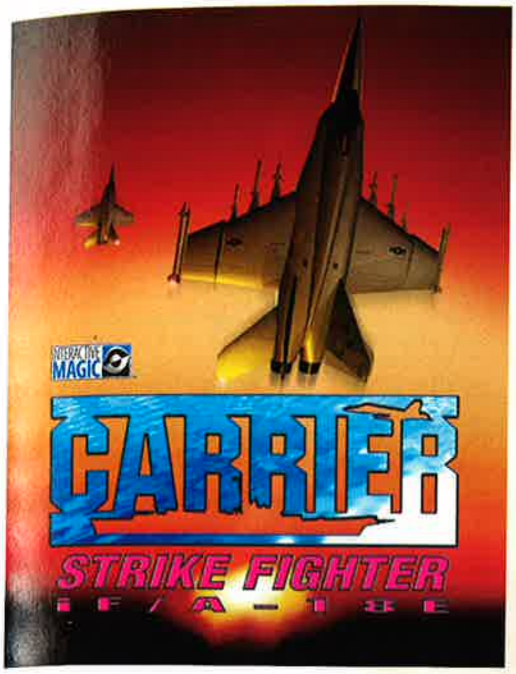
Tribal Rage
(Talonsoft)

Naciśnij jednocześnie:

Shift+Ctrl+R	*- odkrywa mapę*
Shift+Ctrl+V	*- zwycięstwooo!*
Shift+Ctrl+Z	*- 1000 jednostek kasy*

Ultra Violent World
(Vorlon Software)

Wpisz: thanksforcoming w menu (title screen) a będziesz miał dostęp do ciekawych opcji



Najnowsza broń będąca na wyposażeniu Marynarki Stanów Zjednoczonych - w akcji.

Wejdź do kabiny samolotu F/A-18E Super Hornet - najnowszego myśliwca uderzeniowego. Jak tylko będziesz gotowy do startu z pokładu lotniskowca US Navy, weź w swoje ręce wszystkie systemy nawigacyjne i bojowe tej doskonałej maszyny.

Samolot z szeroko otwartą przepustnicą zostaje wyrzucony w niebo potężną siłą katapulty. Doświadcz niesamowitych emocji, jakie towarzyszą ekstremalnym przyspieszeniom podczas startu samolotu z pokładu lotniskowca i lotowi z prędkością 1 Macha, by w końcu osiągnąć zamierzony cel.

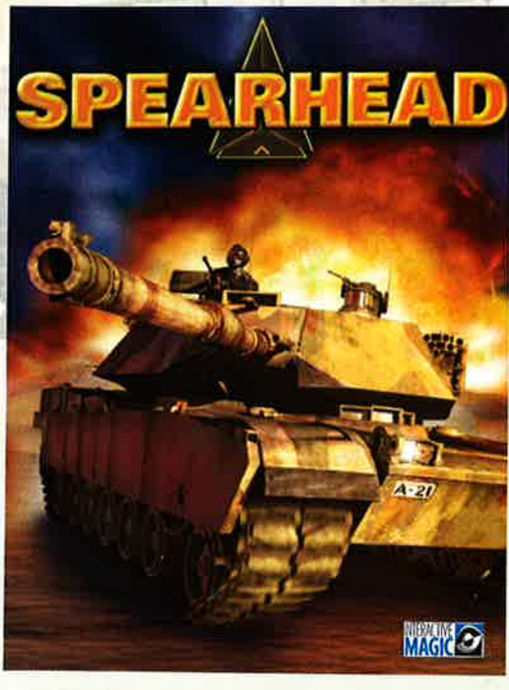
Zdarzyć się może, że nieprzyjacielski pocisk będzie na tropie Twojej maszyny, podczas wykonywania niebezpiecznej misji, głęboko nad terytorium wroga. Mogą również zaskoczyć Cię uzbrojone po zęby patrolujące niebo samoloty nieprzyjaciela. System bitewny stworzony przez TALON™ (Total Air and Land Operations Network) daje gwarancję tego, że każda z misji będzie niepowtarzalna i zgoła zaskakująca. Korzystając z systemów tzw. Aktywnej Kabiny (zasada - zaznacz i kliknij) oraz z w pełni rozbudowanej awioniki, weźmiesz udział w wojnie powietrzno - lądowej, szczególnie dopracowanej pod względem jej głębi i realizmu.

Skrzydła lub pancerz, ale to Ty wybierasz!

Dozbrojona i przeformowana, aby siać postrach na skąpanej słońcem Tunezyjskiej Pustyni, 3 Dywizja Pancerna znowu jest gotowa do akcji - Ty jesteś nowo mianowanym dowódcą plutonu.

Będąc zaangażowanym w Operację Removal, Twoje czołgi stanowią część odpowiedzi wojsk amerykańskich na ostatnią inwazję wojsk libijskich Kadafiego. Podekscytowanie grą sprawi, że będziesz siedział na brzegu krzesła, nie zdając sobie z tego sprawy. Nieporównywalny z niczym realizm wraz ze scenariuszami bitewnymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym oraz grafiką 3D, stwarzają niesamowity klimat.

Wywołaj naloty bombowe za pomocą systemu IVIS lub podziwiaj swój geniusz objawiony przeprowadzeniem akcji dywersyjnej na tyłach wroga. W ten sposób stajesz się żołnierzem i bierzesz udział w niemal rzeczywistej walce.



ODWIEDŹ NASZĄ
www.marksoft.com.pl
STRONĘ W INTERNECIE

MARKSOFT

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski - MarkSoft,
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa,
tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98.
e-mail: office@marksoft.com.pl
http://www.marksoft.com.pl

Final Fantasy VII

Zaprawdę - To Był Debiut! Wprawdzie ów - jak go nazwałem - "debiutant" żółtodziobem w dziedzinie kreowania cudownych gier z całą pewnością nie jest, tym niemniej na "pecusiu" dzieło opatrzone jego logo pojawiło się po raz pierwszy. Pojawiło się i natychmiast objęło bezsprzecznie należący mu się tron role-playów! O kim i - co ważniejsze - o czym mowa? Ano, oczywiście o SquareSoft i jego "blaszakowej" wersji Final Fantasy VII! To jednak już wiecie. Być może jednak nie wiecie czegoś, co przypadkiem wie Sufler? No, przekonajmy się!

DŻOSEPH

BOHATEROWIE

Mimo iż ogółem da się animować aż dziewięciu bohaterów, liczba ta w grze ograniczona jest do trzech - ta trójka, która jest aktywna jest tą, która zdobywa doświadczenie najszybciej, najszybciej pnie się w górę po poziomach. Jeszcze jedno w kwestii liczby herosów: Cloud jest bohaterem stałym przez niemal cały czas wyprawy, dlatego też właściwie masz do "obsadzenia" tylko dwa miejsca. Dobrym (choć oczywiście nie obowiązującym) rozwiązaniem jest prowadzenie jednego bohatera zrównoważonego i jednego, będącego niesamowicie potężnym wojownikiem lub... hm - magiem? Istnieje wszelako coś, co determinować powinno wybór bohaterów. Są to ich - jak chce tego oryginalna wersja: "Limits Breaks" - "przełamania ograniczeń" (i rzeczywiście coś w tym jest), ale to taka dziwaczna nazwa. Ale - z kolei - czy istnieje potrzeba dodatkowego komplikowania? Niechaj Limit Breaks pozostaną "limit brekami"... Otóż cuda owe są specjalnymi atakami dostępnymi wyłącznie wtedy, gdy zamierzający wykorzystać je bohater jest poważnie ranny. Z drugiej zaś strony każdy atak przeprowadzony przez twoich bohaterów zwiększa poziom ich Limit Breaku. Jednak dopiero gdy poziom ten osiągnie pełnię, twój heros lub heroina może go spożytkować. Ogółem istnieje siedem "zachowań cudownych" na postać. Są one podzielone na 4 poziomy (po dwa na poziom i ostatni, ostateczny "czwartopoziomowy" Limit Break). Każdy z bohaterów rozpoczyna przygodę znając pierwszy - pierwszopoziomowy. Poznawanie kolejnych nie jest automatyczne... Oto jednak to, co należy zrobić, by uzyskać dostęp i do nich.

Limit Break pierwszy: zadaj ostateczny, śmiertelny cios co najmniej 80 przeciwnikom, aby osiągnąć kolejny poziom (oczywiście prócz pierwszego - ten znasz od początku).

Limit Break drugi: użyj pierwszego Limit Breaka danego poziomu ośmiokrotnie.

Ostateczny Limit Break: ooo, to już zupełnie inna kwestia. Najpierw będziesz bowiem zmuszony do zapoznania się ze

wszystkimi poprzednimi, a następnie do wykorzystania Przedmiotu Specjalnego - odrębnego dla każdego bohatera.

CLOUD

Cloud jest niewątpliwie głównym bohaterem gry, a jako że przez 90 procent czasu trwania rozgrywki (istnieje wyjątek: gdy jest czasowo niedysponowany) jest aktywnym członkiem prowadzonej drużyny, jest po prostu najlepszy. Fantastycznie walczy tak mieczem, jak i czarami, dysponuje poważną liczbą HP-ków (Hit Points) i MP-ków (Magic Points) i chyba również zna najlepsze Limit Breaks. Nie można również zapomnieć, że istnieje związek pomiędzy mocą czaru a magicznymi zdolnościami rzucającego - dlatego też powinieneś właśnie Cloudowi pozwolić używać najmocniejszych Materia, takich jak Knights of the Round, czy najlepszych znanych i dostępnych zestawień Materia (których opisanie znajdziesz w dalszej części "sufleradnika"). Cloud potrafi wykorzystywać jedynie broń do walki wręcz, zatem powinieneś ustawiać go zawsze w pierwszym rzędzie. Pamiętaj bowiem, że bohater stojący na czole drużyny otrzymując wprawdzie pełną wartość obrażeń spowodowanych atakiem wroga, sam również uderza z pełną mocą. Bohaterowie stojący w drugim rzędzie natomiast otrzymują, ale i zadają, jedynie połowę obrażeń w czasie walki wręcz.

LIMIT BREAKS CLOUDA

Poziom 1
1. Braver: Atak wymierzony w pojedynczego przeciwnika zadający średnie obrażenia.
2. Cross-Slash: Pojedynczy atak wymierzony w pojedynczego przeciwnika zadający średnie obrażenia. Dodatkowo: szansa na obezwładnienie wroga.

Poziom 2
1. Blade-Beam: Średniej mocy atak w pojedynczego, głównego przeciwnika, po nim jednak następuje wtórny atak we wszystkich przeciwników naraz.
2. Climhazzard: Potężny atak skierowany w jednego przeciwnika.

Poziom 3
1. Meteorain: Obszarowy atak złożony z czterech meteorów (średnie obrażenia), dający szansę na zranienie każdego z przeciwników widocznych na ekranie.
2. Finishing Touch: Procentowa szansa na natychmiastowe uśmiercenie wszystkich przeciwników; ci, którzy zdołają przetrwać są atakowani w umiarkowanie silny sposób.

Poziom 4
Ostateczny Omnislash: Piętnaście potężnych ataków porozdzielanych między przeciwników.

RED XIII

Jeśli nie możesz odnaleźć Yuffie, Red XIII będzie twoim najbardziej zrównoważonym bohaterem. Dysponuje on całkiem niezłym atakiem i zdolnościami magicznymi, jak również znaczącymi ilościami HP i MP-ków. Red XIII jest w rzeczy samej idealnym "każdym" - jednakowo dobrze sprawdza się w roli wojownika, maga lub... obydwu naraz. Jego ataki jednak są zwykle krótkodystansowe, dlatego też warto trzymać go w pierwszym rzędzie. Ilość HP-ków zaś sprawia, że jest gotów podjąć się tego zadania.

LIMIT BREAKS RED XIII

Poziom 1
1. Sled Fang: Atak skierowany przeciw jednemu przeciwnikowi zadający średnie obrażenia.
2. Lunatic High: Rzuca "Haste" na resztę drużyny.

Poziom 2
1. Blood Fang: Umiarkowanej mocy atak skierowany w jednego przeciwnika, ALE atakujący (Red XIII) odzyskuje niewielką ilość HP i MP.
2. Stardust Ray: Atak skierowany przeciw wszystkim przeciwnikom - dwunastokrotny, średnio silny.

Poziom 3
1. Howling Moon: Rzuca zarówno "Haste", jak i "Berzerk" na Red XIII.
2. Earth Rave: Pięciokrotny atak ognia wyprowadzony przeciw jednemu przeciwnikowi - obrażenia umiarkowane.

Poziom 4
Ostateczny: Cosmo Memory: Ognisty atak we wszystkich przeciwników - potężne obrażenia.

CID HIGHWIND

Cid jest drugim w kolejności (po Cloudzie), pod względem fizycznej siły, bohaterem FFVII (a i to tylko dlatego, że Cloud zazwyczaj jest na wyższym poziomie - gdy są na jednakowym - Cid przewyższa siłą Clouda). Cid obdarzony został całkiem niemałą ilością HP-ków, jednak jego umiejętności magiczne nie są wcale wyższe od umiejętności Barreta. Używaj go jedynie w uznaniu dla jego czystej siły i niesamowitych, doskonałych Cudów. Jeżeli animujesz Cida, warto byłoby, gdybyś postarał się dopełnić go (i ogólną moc drużyny) jakimś dobrym magiem.

LIMIT BREAKS CIDA

Poziom 1
1. Boost Jump: Jeden tnący, średnio potężny atak skierowany przeciw jednemu przeciwnikowi.

2. Dynamite: Średnio potężny, oparty na wybuchu atak przeciw wszystkim przeciwnikom.

Poziom 2
1. Hyper Jump: Atak wyprowadzony przeciw wszystkim przeciwnikom - średnio potężny.
2. Dragon: Atakuje pojedynczego przeciwnika i przenosi HP i MP z celu w Cida.

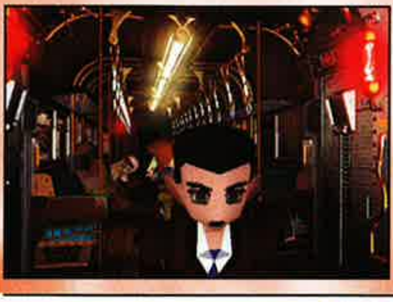
Poziom 3
1. Dragon Dive: Atakuje wszystkich przeciwników sześć razy, zadając średnie obrażenia.

2. Big Brawl: Atak skierowany przeciw wszystkim przeciwnikom, ośmiokrotny, zadający ciężkie obrażenia.

Poziom 4
Ostateczny: Highwind: Przyzwanie 18 rakiet atakujących wszystkich przeciwników - każda z nich zadaje lekkie obrażenia.

YUFFIE KASAGIRI

Yuffie jest prawdopodobnie najbardziej zrównoważonym bohaterem, zaraz po Cloudzie. Jej broń razi na odległość, dlatego też może zostać umieszczona w drugim rzędzie. Yuffie dysponuje potężną siłą ataku oraz imponującymi Limit Breaks. Jakby tego było mało: charakteryzuje się również istotną siłą magii i zapasem MP-ków. Jako że Yuffie jest ukrytą postacią, aby móc włączyć ją do swej drużyny, musisz ją odnaleźć. Oto w jaki sposób: krąży ona w lesie nieopodal Gold Saucer i Junon. Wędruj tedy w tych okolicach aż napotkasz i będziesz zmuszony do walki z "Tajemniczym Ninja". Pokonaj go/ją, a następnie zaproponuj przyłączenie się do słusznej sprawy. Nie próbuj dotykać save pointa na ekranie, bowiem jeżeli to zrobisz, ucieknie z drużyny, "uwalniając" ją zarazem od 200 gil. Ucieknie też (również kradnąc gil), jeśli niepoprawnie odpowiesz na jej pytania. W powyższych wypadkach będziesz musiał poszukać jej na nowo i znowu stoczyć z nią walkę... Na postawione pytania powinieneś odpowiadać w następujący sposób: opcja dolna, górna, dolna, górna, dolna.



LIMIT BREAKS YUFFIE

Poziom 1
1. Greased Lightning: Błyskawiczny atak w jednego z przeciwników przynoszący mu średnie obrażenia.
2. Clear Tranquil: Przywraca pewną ilość HP całej drużynie.

Poziom 2
1. Landscaper: Atakuje pojedynczego przeciwnika średniej mocy atakiem ziemi.
2. Bloodfest: Atakuje wszystkich przeciwników dziesięciokrotnie - średniej mocy atakami.

Poziom 3
1. Gauntlet: Zadaje umiarkowane obrażenia wszystkim przeciwnikom.
2. Doom of the Living: Piętnastokrotny, średniej mocy atak przeciw wszystkim obecnym przeciwnikom.

Poziom 4
Ostateczny: All Creation: Zadaje ciężkie obrażenia wszystkim przeciwnikom.

CAIT SITH

Cait Sith jest wyjątkowym bohaterem. Niestety - jest zarazem jedną z najsłabszych dostępnych postaci. Jego siłą jest czarodziejstwo, ale nawet ono nie może równać się z możliwościami Aeris czy Yuffie. Jego fizyczna siła natomiast... No cóż - gorsza jest od Cait(a?) jedynie Aeris. Istnieje jeden moment, w którym powinien

stanowić część drużyny, jednak trudno go (ją? ich?) polecać jako stałego członka teamu.

LIMIT BREAKS CAIT(A?)

Poziom 1
RZUT KOŚĆMI: Rzuć kośćmi. Wynik i moc ataku zdeterminowane są kilkoma czynnikami, przykładowo: liczbą oczek czy też okolicznością, którą to stroną upadły.

Poziom 2
Losowanie: efekty jak następuje:
3 sztaby: Przyzwanie przypadkowego stwora.
3 korony: Sześciu zabawkowych żołnierzy atakuje wszystkich przeciwników, zadając im średniej mocy obrażenia.
3 gwiazdy: Taniec Moogle i - co ważniejsze - przywrócenie drużynie HP i MP.
3 serca: Przybycie Lucky Girl, każdy z bohaterów zyskuje możliwość zadawania ciosów krytycznych.
3 moogle: Cała drużyna staje się jednym ogromnym Cait Sithem, dysponującym ogromną siłą ataków i potężnymi zapasami HP i MP.
3 twarze: Natychmiastowo uśmierca wszystkich przeciwników bez wyjątku.
2 twarze, 1 belka: Natychmiastowo uśmierca drużynę. Również bez wyjątków.
Cokolwiek innego: Pudełko na Zabawki atakuje przeciwnika, zadając obrażenia średniej mocy.

BARRET WALLACE

Barret jest jednym z początkowych bohaterów, jednak szybko staje się "...zastąpiony". Dysponuje wprawdzie dobrą siłą ataku i masywną budową (HP), jednak jest naprawdę słaby, jeśli uwzględnić wartości jego zdolności magii i MP-ków. Mimo to jednak wiele z jego broni razi na odległość, tak że możesz bez kar umieścić go w ariergardzie drużyny. Barret zdecydowanie jest wojownikiem,

nie magiem, i początkowo może stanowić niezłe wsparcie dla Clouda. Jednak jego siła szybko przestaje się liczyć w starciu z możliwościami Cida czy Yuffie, tak że przez większość gry odgrywać będzie on raczej marginalną rolę.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

SUPER PROMOCJA! Tylko w październiku **zero** kosztów wysyłki dla zamówień na minimum 2 programy!!!

...ne ciekawe:
...las miejscowości ...olskich 59,-
...blioteka programisty 25,-
...ro letter prof. 49,50
...REATOR WWW 25,-
...apa Polski 98 ...książką telefoniczną 149,-
...istrz Klawiatury 50,-
...olskie programy 2 25,-
...rawo na CD 33,-
...eflex - rachunek sumienia 60,-

...la dzieci:
...arbie projektantka mody 179,-
...e due rabe 25,-
...tliczek 25,-
...ik uczy czytać 97,-
...ziołek Matołek 89,-
...wr dla dzieci 119,-
...uppet treasure ...land 3CD. 69,-
...murfy po polsku 119,-
...on Works 95,-

...ry:
Legion 49,-
...e Ventura 129,-
... Cop 39,-
...didas power soccer 139,-
...ndretti racing 45,-
...senał Stratega 25,-
...lantis 4CD po polsku 82,-
...east & Bumpkins 45,-
...z dżojstika nie dotykaj 2 25,-
...oforge 25,-
...oodwings 39,-
...oken Sword II 159,-
...HAMPIONSHIP ...anager sezon 97/98 119,-
...ivilization2+Sim ...ity2000+Settlers2 189,-
...landestiny 35,-
...ombat chess 135,-
...ommandos 164,-
...onquest Earth 49,-
...usader no remorse 25,-
Darklight Conflict 49,-
Deadlock II 145,-
DESTRUCTION DERBY 2 39,-
Die Hard Trilogy 45,-
Dreams to reality 45,-
Duke Nuken 3D 79,-
DUNE 2000 !!! super cena !!!
Dungeon Keeper + Deeper 69,-
Dungeon Keeper 49,-
Earth 2140 misje 49,50
Earth 2140 po polsku 49,50
Earthworm Jim 49,-
Emergency po polsku 49,50
Endorfun 99,-
Fade to black 25,-
Fifa 97 45,-
FIFA 98 69,-
Fighting Force165,- 149,-
Final Liberation 149,-
Galapagos 45,-
Gene Machine 25,-
Gene Wars 25,-
Gettysburg 49,-
Gry 4 U 2 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry z głową 25,-
GT Racing 99,-
IF-22 Persian Gulf 49,-
Imperium Galactica 59,-
Interstate 76 49,-
Jack Orlando po polsku 49,50
Katharsis 2CD 29,-
Kick off 98 45,-
KKND 45,-
KKND Extreme 89,-
Knights & Merchants 49,50
Knights Chase- Time Gate 39,-
Korea Longbow misje 58,-
Krazy Ivan 35,-
Książe i Tchórz po polsku 49,-
Kupiec (po polsku) 39,-
Lands of Lore 2 49,-
LBA 25,-
Lomax 99,-
Longbow 2 159,-
Man of war 49,50
Master of Orion II 52,-
Megaslayer 49,-
Mortal Kombat 3 49,-
NBA 97 45,-
NBA 98 99,-
Need for speed 2 special ed. 49,-
NEVERHOOD 69,-
NHL 97 45,-
Nuclear Strike 45,-
Pax Corpus 115,-
Populous/Powermonger 25,-
Power House 49,-
Privater 2 the darkening 45,-
Q2 25,-
Quake 59,-
Rally Championship 29,-
Reah po polsku 6 CD. 145,-
Realms of Arkania 49,50
Realms of Hunting 110,-
Red Alert C&C 129,-
Red Alert C&C + misje (Aftermath) 179,-
Reflux po polsku 49,-
Resident Evil 98,-
Rising Lands tel.
Riven 5x CD 169,-
Rzeźnia 25,-
S.T.O.R.M. 45,-
Scarab 52,-
Scorcher Planet 35,-
Screamer rally 159,-
Seawolf 25,-
Sensible Soccer 98 135,-
Settlers 2 138,-
Seven Kingdoms 155,-
Shadows over Riva 49,50
Sim City + Theme Hospital 119,-
Sim Tower 45,-
Simon the Sorcerer 2 49,-!!!
Space hulk 25,-
SPEEDWAY INSANE 2 79,-
SPEEDWAY MANAGER 98 79,-
Spellcross po polsku 49,50
Spycraft 49,-
Star Trek generations 49,-
Starcraft 159,-
Starfleet Academy 49,-
Stone Axe po polsku 59,-
Streets of Sim City 45,-
Strike Commander 25,-
System Shock 25,-
TARGET 3D po polsku 58,-
The house of dead 159,-
The Reap 49,-
Theme Hospital 49,-
Theme park+Transport tycoon 135,-
Time Wariors 39,-!!!
TOMB RAIDER+misje 97,-!!!
Tone Rebelion 45,-
UEFA Championship league 97/98 119,-
Ultimate race pro 87,-
Unreal 149,-
US Navy Fighters `97 52,-
Virtua chess 2 po polsku 99,-
War games tel.
Wersal 1685 po polsku 87,-
Wing Commander Prophecy 79,-
Winter supersports 29,-
World cup 98 145,-
Wyspa 7 skarbów 79,-
X-Com apokalypse 75,-
X-Files: THE GAME 159,-
X-Files: Unrestricted Acces 85,-
Zork Nemesis 49,-

Muzyka:
Beat 2000 Extravaganza 49,-
Beat 2000 po polsku 115,-
Biblioteka muzyka 25,-
Eksplozja dźwięku 25,-
MIDI Power 25,-
Skarbiec muzyka 25,-
Świat MP3 25,-
Techo power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Edukacja:
1 2 3 moje pierwsze zabawy matematyczne 99,-
33 lektury do szkoły średniej 33,-
Dyktando 97,-
Encyklopedia broni 66,-
Encyklopedia człowieka 169,-
Encyklopedia dla dzieci 96,-
Encyklopedia historii 169,-
Encyklopedia II Wojny Światowej 158,-
Encyklopedia kotów 169,-
Encyklopedia powszechna Fogra 99,-
Encyklopedia ptaków 169,-
Encyklopedia PWN `98 2CD 239,-
Encyklopedia samochodów 39,-
Encyklopedia seksu 96,-
Encyklopedia sportu 39,-
Encyklopedia wszechświata 169,-
English Translator 185,-
Euro Plus + Sprachkurs Deutsch 385,-
Historia sztuki 129,-
Jak to działa? 169,-
Język angielski 25,-
Język niemiecki 25,-
Kosmos 2CD. 47,-
LangMaster Beginner pack 4CD 195,-
LangMaster Elementary pack 4CD 195,-
LangMaster Intermediate pack 4CD 195,-
LangMaster Słownik Collinsa 195,-
LangMaster Słownik Collinsa DVD 195,-
LangMaster Słownik Collinsa+Pack 295,-
Literat 98,-
Magia języka 25,-
Matematyka 2001 kl.IV 99,-
Matematyka 7-8 49,-
Matma jest super 139,-
Moje pierwsze ABC 89,-
Multimedialne la la la 69,-
Multimedialny świat Jana Brzechwy 119,-
Multimedialny świat Juliana Tuwima 119,-
Multimedialny Tuwim +Brzechwa 199,-
Profesor Henry- gramatyka 89,-
Profesor Henry- słownictwo 79,-
Profesor Klaus- gramatyka 79,-
Profesor Klaus- słownictwo 79,-
Słownik ang-pol medyczny 135,-
Słownik języka polskiego PWN `98 135,-
Tajemnice ludzkiego ciała w 3D 125,-
Trójwymiarowe dinozaury 115,-
Wielkie dzieła literatury polskiej- leksykon 119,-
Wirtualna szkoła - matematyka 129,-

Grafika
10,000 klipartów 25,-
Corel gallery 200.000 259,-
Corel gallery 65.000 114,-
Eksplozja klipartów 25,-
Micrografx Designer 6.0+4.0 49,50
Micrografx Picture Publisher 49,50
Najlepsze kliparty 25,-
Samouczek Access`a 99,-
Samouczek Excell`a 99,-
Samouczek Photoshop`a 99,-
Samouczek Word`a 99,-
Windows Draw 5.0 49,50

Płyty erotyczne:
ARCHIWA XXX nowość 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Casino Monte Carlo 49,-
Figlarne filmiki 1,2,3 każda po 25,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-
Manga XXX Collection 35,-
Sex & sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex 4 U 25,-
Sex 4 U 2 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Wet the sexy empire 115,-

SEX OFERTA tylko dla dorosłych ZAKAZANE KATALOGI wysyłamy na specjalne życzenie pocztą, faksem lub mailem, część znajduje się na naszej stronie www.

Jak zamawiać wybrane artykuły?
DZWOŃ: od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006, od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086
FAKSUJ: (071) 3537010 PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON, Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro Biura handlowe: Wrocław, ul. Kolista 4

EXE

LIMIT BREAKS BARRETA

Poziom 1
1. Big Shot: Pojedynczy atak zadający średnie obrażenia pojedynczemu przeciwnikowi.
2. Mindblow: Pojedynczy atak całkowicie wyjaławiający przeciwnika z MP.

Poziom 2
1. Grenade Bomb: Eksplozja, raniąca w umiarkowany sposób wszystkich przeciwników.
2. Hammerblow: Jeden zabójczy atak w pojedynczego wroga.

Poziom 3
1. Satellite Beam: Zadaje wszystkim przeciwnikom średnie obrażenia.
2. Ungarmax: Zadaje wszystkim przeciwnikom poważne obrażenia.

Poziom 4
Ostateczny: Catastophe: 10 ataków we wszystkich przeciwników zadających ciężkie obrażenia.

AERIS GAINSBOROUGH

Aeris dysponuje niezwykłą zdolnością: naturalnym leczeniem. Oprócz tego jest po prostu najlepszym magiem dostępnym w grze. Jej ataki są straszliwe! Również jej zapas MP, w porównaniu ze średnią całej drużyny, na określonym poziomie jest ogromny. Nie ma jednak róży bez kolców: Aeris wartość jej HP-ków nie jest zbyt wysoka, tak że powinna ona być chroniona przez postawienie jej w drugim rzędzie drużyny. Nie ma jednak potrzeby, by zmuszać ją do walki, pozwól jej rzucać czary, używać rozmaitych Materia i wykonywać Limit Breaks - w ten sposób lepiej wspomoże drużynę.

LIMIT BREAKS AERIS

Poziom 1
1. Healing Wind: Ulecza całą drużynę.
2. Seal Evil: Rzuca "Stop" i "Silence" na każdego z wrogów.

Poziom 2
1. Breath on the Earth: Leczy całą drużynę i likwiduje każdą z trapiących ją dolegliwości.
2. Fury Brand: Natychmiastowo wypełnia wskaźnik cudów innych bohaterów z drużyny.

Poziom 3
1. Planet Protector: Zapewnia drużynie czasową niewrażliwość.
2. Pulse of Live: Uzdrawia całą drużynę z dolegliwości i przywraca HP i MP.

Poziom 4
Ostateczny: Great Gospel: Całkowicie przywraca HP/MP całej drużynie, a ponadto czyni bohaterów niewrażliwymi na ciosy podczas walki.

VINCENT VALENTINE

Vincent jest kolejną ukrytą postacią. Jest niemal tak doskonale zbalansowany jak Yuffie. Podobnie jak ona używa broni długodystansowej: pistoletów - z tego też powodu możesz umieścić go w tylnym rzędzie. Vincent dysponuje zarówno dobrą mocą ataku, jak i MP-kami, by rzucać niektóre ze skromniejszych czarów. Możesz przeznaczyć go na uzdrowiciela i dać mu czary leczące oraz kilka mniej potężnych czarów ofensywnych. Aby pozyskać Vincenta, musisz zabrać Gold Key z sejfu w Dworze Shrina (Shrina Mansion) w Nibelheim. Wskazówki wyjawiające kombinację są rozrzucone po całym dworzyszczu, jednak - jeżeli nie zamierzasz uganiać się za nimi - oto szyfr: Prawo 36, Lewo 10, Prawo 59, Prawo 97. Zwalcz bossa Lost Number i użyj klucza na wrotach krypty w jaskini prowadzącej do Biblioteki Shinra. Podejdź do trumny, otwórz ją i przemów do Vincenta. Upewnij się, że mówisz do niego i odpowiadaj jak następuje: "Talk about Sephiroth", a następnie "Who are you?" (ta odpowiedź staje się dostępna po ponownym otwarciu trumny). Opuść salę. Vincent podąży za tobą. Limit Breaks Vincenta są nietypowe. On bowiem, zamiast wykonywać sekwencję czynności, zmienia się w określonego poziomem Limit Breaka potwora. Kiedy jednak wpadnie we wściekłość, w swój mutagenny szał, staje się "niekontrolowalny", walcząc na własną rękę. Stan ten ustępuje po walce.

LIMIT BREAKS VINCENTA

Poziom 1
Galian Beast: Szybki i zwinny potwór szafujący opartymi na mocy ognia atakami.

Poziom 2
Death Gigas: Wolny, lecz potężny, zadający średniej mocy, świetlne obrażenia.

Poziom 3
Hell Maker: Zachowawczy potwór zadający średniej mocy obrażenia i dodatkowo wywołujący rozmaite dolegliwości.

Poziom 4
Chaos: Przepotężny, wszechobecny potwór "rozdający" ciężkie, nie-elementarne obrażenia wszystkim przeciwnikom i dodatkowo zdolny do przypadkowych śmiertelnych ataków.

TIFA LOCKHEART

Tifa jest kolejnym wojownikiem i ostatnim (po Cloudzie i Barrecie) bohaterem, z którym zaczynamy grę. Jej MP i umiejętności magiczne są raczej przeciętne, jednak jej fizyczna siła jest całkiem, całkiem. Jest lepszym magiem niż Barret, równie kompetentna w trakcie walki (równie szybka i tylko odrobinę słabsza) i potrafi wykonywać znacznie lepsze Limit Breaks. Powinna pozostawać w twojej drużynie nieco dłużej niż Barret. Oczywiście - przeszkadzają tu nieco sentymenty - jest wybranką i ukochaną Clouda, ale... Jej Limit Breaks są wyjątkowe, gdyż są to kombinacje "kumultatywnych" ataków w przeciwnika. Kiedy przyzywasz Cudu, każdy poziom zostaje uzupełniony przez koło Fortuny. Wciśnięcie przycisku powoduje, że zatrzymuje się ono na jednej z trzech ewentualności: trafienie, pudło, "yeah!". Oznaczają one, odpowiednio: normalny atak, atak słabszy, atak podwójnej mocy.

LIMIT BREAKS TIFY

Poziom 1
1. Beat Rush: Seria uderzeń pięściami - średnie obrażenie.
2. Somersault Kick: Pojedyncze kopnięcie średniej mocy.

Poziom 2
1. Waterkick: Oparty na mocy wody atak zadający umiarkowane obrażenia.
2. Meteodive: Uderzenie niosące średnie obrażenia.

Poziom 3
1. Dolphin Blow: Przerzucenie powodujące średnie obrażenia.
2. Meteor Slam: Cios eksplodującego ciała - zadaje średnie obrażenia.

Poziom 4
Ostateczny: Final Heaven: Ostatni, eksplodujący atak, zadający przeciwnikowi poważne obrażenia.

MATERIA

Już po zestawieniu odpowiadającej naszym preferencjom drużyny, po pewnym czasie wolnej młócy, przeciwników nadchodzi potrzeba, by wybrać najlepsze Materia. Spory odsetek broni i zbroi ma parę specjalnych miejsc przeznaczonych właśnie na materia, tak by można było "kombinować" efekty ich działań i uzyskać potężniejszy efekt. Z początku relacje wydają się oczywiste - przykładowo WSZYSTKIE materia połączone z Restore materia - by móc leczyć całą drużynę, lub z czarem ofensywnym - by atakować wszystkich przeciwników. Później jednak pojawiają się bardziej wyrafinowane (i znacznie potężniejsze od zwykłych) pary, które możesz wykorzystać. Oto kilka z nich.

FINAL ATTACK wraz z PHOENIX
Final Attack wywoła efekt każdej połączonej z nim materii w momencie śmierci "właściciela". Jako zaś że Phoenix wskrzesza całą drużynę - wystarczy dodać do niego aktywator w postaci właśnie Final Attack i - kiedy "przydarzy się zginąć" - każdy zostanie natychmiast wskrzeszony!

MP ABSORB wraz z silną materia ataku.
MP Absorb zabiera określony procent wartości obrażeń, jakie zadajesz, i przywraca MP o tej wartości. To zaś może okazać się (i okazuje) przydatne dla herosów rzucających dużą ilość czarów. Przykładowo: koszt rzucenia czaru Alexander to około 80 MP, lecz obrażenia wroga przywrócą rzucającemu około 97 MP (w zależności od poziomu). Tym samym zyskałeś MP, miast stracić, a oprócz tego rzuciłeś potężny czar przyzywający.

ADDED EFFECT złączony z HADES
To pozwala zakląć właściwości przyzwania Hades (który rzuca klątwy na wrogów: Stop, Stone, Frog, Silence i tak dalej) w zbroi lub broni. Rzucenie tego zaklęcia na zbroję sprawia, że bohater staje się chroniony przed skutkami klątw. Wzmocnienie nim broni powoduje, że każdy atak nią ma szansę na wywołanie efektów Hades na przeciwniku.

Istnieje również fenomen Naturalnej Materii - super-potężna i - niestety - ukryta materia dostępna wyłącznie przy udziale Chocobos (strusiopodobnych wierzchowców, które należy wychować i wytrenować). Aby uzyskać pożądanego Chocobo, będziesz musiał wychować go na farmie Billy'ego (Billy's Chocobos farm) i wytrenować go w gonitwie w Gold Saucer.

QUADRA MAGIC

Każdy czar lub przyzwanie, które z nią połączysz, "rzuca się" czterokrotnie w momencie normalnego wykorzystania tegoż czaru lub przyzwania (innymi słowy uzyskujesz poczwórny efekt w cenie jednego). Będziesz potrzebował co najmniej Błękitnego Chocobo (tego, który potrafi przekraczać rzeki), a następnie dotrzeć do jaskini, znajdującej się na końcu archipelagu wysp na południowym kontynencie.

MIMIC

Mimic pozwoli ci skopiować to samo posunięcie (atak lub czar, lecz nie Cud) poprzedniego bohatera. Jeśli Cloud rzuci Knights of the Round, wykorzystujący "mimikrę", heros może rzucić, darmo, zaraz po nim również Knights of the Round. Wyobraź sobie teraz, co stanie się, gdy rzucisz połączone Quadra Magic i Bahamut Zero, a następnie zduplikujesz efekt! Potrzebujesz jednak Zielonego Chocobo, by dostać się do jaskini w

środkowo-wschodniej części Zachodniego Kontynentu, w ścianie gór znajdujących się dokładnie na zachód od Rocket Town.

KNIGHTS OF THE ROUND

Najmocniejszy ofensywny czar dostępny w grze, atakuje przeciwników 13 razy potężnym nie-elementarnym uderzeniem. Aby uzyskać tego cennego sprzymierzeńca, będziesz potrzebował Złotego Chocobo, by zabrał cię na samotną wyspę w krańcowym północno-wschodnim rogu świata. ■

DZIEWIĄTY NUMER PLUSA JUŻ W KIOSKACH

A W NIM PORADNIKI DO:

- niekonwencjonalnego M.A.X. 2
- najlepszego obecnie Conflict: Freespace
- wymiatającego Unreala

ORAZ NIE MNIEJ CZADOWE SOLUCJE:

X-Files - The Truth Is In Plus, Hopkins FBI - kolejny agent w kolejnej akcji, Black Dahlia - ostatnia część mitologicznego monumentu.

SCENA KOMPUTEROWA

Internetowy Snail

czyli upadek swapperskich idei

INTRODUCTION

Ostatnio wiele mówi się na temat sceny, a uściślając - snail swappu i Internetu. Swapperzy "z powołania" zarzekają się, że Sieć nigdy nie wyprze, tego w czym są wspaniali, czyli tradycyjnego swappowania. Natomiast inni starają się, bardziej lub mniej delikatnie, sprowadzić ich na ziemię. Kto ma rację? Dlaczego? Może po lekturze tego artykułu stanie się to dla was jasne.

UPADEK IDEII

Były takie czasy, gdy wysyłało się nawet po 5-8 dysków "za jednym zamachem". Obowiązkowy dreszczyk emocji towarzyszył każdemu otwarciu koperty i sprawdzeniu zawartości nośników. "Yeah, jest imphob12.zip!" i nurtujące pytanie - "Będzie bad block czy nie będzie...". A teraz?

"Aaargh, mamusiu, mogłabyś już skończyć rozmowę?" lub:
"Fak! Znowu mam restricta!", tudzież:

Dreadeye

"Damnit, lameria zapycha skrzynkę spamem!"

Internet brudnymi buciorami wkroczył w życie swapperów, pozbawiając ich tego, co było wyznacznikiem ich świetności: szybkości i "świeżego mięska". Pamiętam jak swego czasu razem z AkiRą śmialiśmy się, że większość ciepłego softu w kraju pochodzi od nas. Każdy z nas swoje zdobycze upiększał archive-commentami w stylu "passed thru" czy "imported from party by" i potem tylko słychać było salwy śmiechu, gdy archiwa z naszymi komentarzami przychodziły do nas z różnych stron Polski jako "hot-stuff". Nie da się ukryć, że były to niezapomniane i niestety bezpowrotnie stracone chwile. Jakiś czas później imć AkiRa zaopatrzył się w modem, przyprawiając mnie tym samym o białą gorączkę. Wówczas szanse nie były już równe, gdyż był wobec mnie zawsze o min. tydzień-dwa do przodu. O ile zdobycie większej ilości aktywnych kontaktów było w zasięgu moich możliwości, o tyle wyprzedzenie sieci było niemożliwe. Tak było kiedyś. A teraz?

SWAPPIN' IS DYIN'

Profesja swappera CAŁKOWICIE straciła swój sens. Swappera z prawdziwego zdarzenia, szczycącego się kontaktami oplatającymi cały świat, dzięki któremu produkcja z Koziej Wólki (bez urazy dla samej zainteresowanej) w przeciągu kilkunastu dni mogła dotrzeć do Stanów lub Australii. Swappera, którego podstawowymi i najważniejszymi cechami były szybkość i "ciepłota" produkcji przez niego rozprowadzanych. Nie wylewne listy.

Obecnie, w czasach gdy scena przesiadła się na Sieć, swapperzy odchodzą do lamusa. Mało która licząca się grupa poszukuje ludzi tych specjalności. Praktycznie żadna. Nawet jeśli w cenionych obecnie grupach są lub zostali niedawno przyjęci swapperzy, to z reguły dlatego, że:

a). założyli grupę tudzież są w niej od dawna - po prostu nie wypada wyrzucić kogoś, kto tyle włożył w jej rozwój i kreowanie jej wizerunku;

b). posiadają liczne kontakty, znajomości, dojścia (ze starych dobrych lat, gdy swapp jeszcze kwitł) i dobrze i efektywnie działają/

Highhope

organizują grupę, gdyż nie są zajęci kodowaniem/rysowaniem/komponowaniem i mogą skupić się na reprezentowaniu grupy "na zewnątrz";

c). są po prostu dobrymi kumplami, których obecność w grupie jej nie zaszkodzi, a często może pomóc;

d). (to, o czym zapomniałem, ale raczej nie chodzi tu o chęć lepszego rozprowadzenia produkcji na scenie - od tego są traderzy, których u nas (PC) raczej się nie spotyka, btw).

Swapperzy byli potrzebni, ba! Byli wręcz niezbędni. A teraz? Są zbędni. Ich funkcje przejmuje w zasadzie każdy członek grupy, który ma dostęp do Sieci. Paręnaście minut spędzonych na uczelni lub w szkole i nasze najnowsze demo już jest gotowe do ściągnięcia z największych światowych site'ów. Chcąc maxymalnie uprościć sobie życie, mając jednocześnie dostęp do stanowisk będących 24h on-line (mówiąc w największym skrócie), można zostawić sesję z poleceniem uploadingu danej produkcji na kilka(naście) site'ów, a w tym czasie samemu oddawać się ciekawszym zajęciom. Natomiast ludziom pokaranym przez los, którzy nie mają darmowego dostępu do Sieci, pozostaje możliwość u/l z cyber-c@fejek znajdujących się w większości dużych miast.

PIES CZYLI KOT?

Są osoby, o których mówi się, że są swapperami. Są również tacy, którzy jedynie piszą nazwę tej profesji obok swojej xywki w statusach grupowych. Tą dość pokrętną metaforą chcę uzmysłowić niektórym "swapperom", że niestety, ale są nimi tylko z nazwy. Choć i tu następuje pewnego rodzaju profanacja :). Kochani newbies w zdecydowanej większości przypadków nazywają się dumnie swapperami, nie zdając sobie nawet sprawy o czym mówią. Dla nich swapper to człowiek "mający kontakty i rozprowadzający stuff", jak mówią wszelkiej maści porady. Niestety, tylko znikoma ich część wyjaśnia dogłębnie, na czym polega ta praca, z której strony by na nią nie spojrzeć - bardzo praco- i czasochłonna. Extend już dawno mówił, że swapperów jest za dużo. Ja stanę przysłowiowym okoniem i powiem, że swapperów jest, a w każdym razie było, za mało! Natomiast mieliśmy wielu "samozwańców" z 30 krajowymi kontaktami. W całej historii polskiej PC-sceny nie było chyba więcej niż 10 osób mających ponad 100 kontaktów. Ktoś, kto przekroczył magiczną "setkę" był ogólnie podziwiany i okupował czołowe miejsca na chartsach. Natomiast na Amidze 100 kontaktów to był swoisty standard dla swappera. Zdarzały się przypadki, że ich ilość oscylowała nawet w granicach 200 i więcej. Nie odnośmy się jednak do amigowych realiów, gdyż zbytnio różniły się one od PC.

POTĘGA SENTYMENTU

Przyzwyczajenie staje się drugą naturą, jak mawiał Arystoteles. Robiąc coś przez wiele lat, trudno jest się nam pozbyć starych nawyków i przyzwyczajeń, które

swego czasu dostarczały nam tyle radości. Codzienne sprawdzanie skrzynki. Wyliczanie ile to już dni minęło od chwili, gdy wysłaliśmy nasz list. Nieco mniej przyjemne ubytki finansowe za nieprofesjonalnie wykonaną przez naszego znajomego "lepką robotę". To wszystko ma swój niepowtarzalny charakter, nadaje klimat temu co robimy. Z czasem jednak nasze ideały podupadają. Dostrzegamy, że nie trzeba wcale mieć 120 kontaktów, żeby być w posiadaniu najświeższych produkcji. Szybkość również przestaje się liczyć, bo w nawałnicy listów często zapominamy o dłuższej notce, zbywając kolejnych chętnych jedynie standardem. A to się niektórym nie podoba. Widząc, że efekty tego, na co pracowaliśmy tak ciężko teraz może osiągnąć ktokolwiek z dostępem do sieci, nie nastraja nikogo pozytywnie. Z jednej strony, patrząc racjonalnie na całą sytuację, chcielibyśmy odejść. Porzucić swapping. Lecz z drugiej strony czujemy do niego ogromny sentyment. Wyobrażamy sobie, jak będzie nam tego brakować. Co robimy? Raz to, co dyktuje zdrowy rozsądek, czyli z łezką w oku mówimy "Sayonara!". Innym razem, na przekór trendom, zostajemy przy tym, z perspektywy czasu nieefektywnym, zajęciu, jakim niestety jest swapp.

ZERO PROFITÓW

Ci, którzy początkowo nie poszli na "łatwiznę" i nie zostali "swapperami", a przysposabiali się do profesji kodera, grafika czy muzyka, teraz widzą efekty. Osiągnęli pewien poziom, często są wręcz perfekcjonistami w tym co robią. Przez te kilka lat doskonalili się, szlifując swoje coraz bardziej zaawansowane umiejętności, a teraz korzystają z tego. Początkowo oni udzielając się na scenie, tworząc ją - dali jej coś z siebie. Teraz ona, niejako odwdzięczając się, stawia przed nimi wiele możliwości pracy. Pracy komercyjnej. Przykładów jest wiele, a niektóre z nich widoczne są również w CD-Action. A swapper? Co zyskał przez te kilka lat scenowej harówki? Kilkunastu (-dziesięciu) znajomych, umiejętność łatwego i szybkiego pisania, niekiedy szacunek i poważanie. Szacunek nie wystarczy do osiągnięcia przyzwoitej stopy życiowej, a zawód maszynistki nie jest chyba dla wszystkich aż tak kuszący...

PRZESŁANIE

Podsumowując, chciałbym skierować kilka słów do czytelników CD-Action pragnących zacząć swoją przygodę ze sceną i scenowców określonych przez Marquisa mianem "made in cda". Bądźcie kreatywni i starajcie się sięgać wyżej! Nie bądźcie krótkowzroczni. Może te, na pierwszy rzut oka oklepane, frazesy urażą świeżo upieczonego "swappera" i wywołają zupełnie odmienny skutek (na złość mamie odmrożę sobie uszy), ale jestem prawie pewny, że u schyłku ich swapperskiej kariery (o ile uda im się do czegoś dojść, co w dzisiejszych realiach jest nie lada wyczynem i to nie ze względu na konkurencję, ale warunków, w jakich przyszło nam bawić się w "scenowanie") będą zadawać sobie pytanie - i dlaczego nie uczyłem się programowania? Zamiast dołączać do wymierającego gatunku, zostając swapperami, zdobądźcie się na coś więcej! Wysilcie te dwie, i tak mocno już nadwerężone, szare komórki i zacznijcie komponować, rysować albo uczyć się kodowania vel programowania. Wyobraźcie sobie, że Grass, Clifford M., Fame czy Kazik też kiedyś postawili pierwszą kropkę na ekranie! Ich pierwsze grafiki też przypominały dzieła Picassa - nie obrażając wielkiego mistrza. Bartesek czy Revisq nie od razu zaczął zajmować czołowe miejsca na music compo, a Yoghurt, Avran czy Spy skakali jak dzieci widząc pierwszego działającego druciaka (tylko niech zainteresowani mi tu nie prostują!).

Pomijając oczywiste korzyści płynące z kreatywnego udzielania się na scenie, wierzcie mi, że nowi swapperzy "made in cda" nie są najlepiej odbierani przez ogół scenowców. Nie chcę nikogo zniechęcać do sceny, a jedynie skłonić do ponownego zastanowienia się nad swoją profesją na najbliższe miesiące/lata, o ile pierwotnie wybraliście "tonący okręt", jakim jest swap.

Cortez

Walka o władzę, czyli kto ważniejszy!

(rozprawka na temat)

Tak to już się w temacie sceny porobiło, że każda z jej grup zawodowych jest niezadowolona. Najpierw wymieńmy może te grupy: graficy, koderzy, muzycy, text-writerzy, swapperzy. Pewnie jest jeszcze mnóstwo innych, ale te są najpopularniejsze. O czym będzie mowa? O tym, jak to przedstawiciele każdego ze wspomnianych klanów walczą o utrzymanie swojej grupy na szczycie hierarchii wartości i władzy. Oczywiście władzy w światku sceny! Ale kto wie? Może kiedyś powstaną Niezależne Samorządne Związki Zawodowe Text-writerów dla przykładu? I co później? Takim właśnie scenariuszem rozwoju wypadków się zajmiemy.

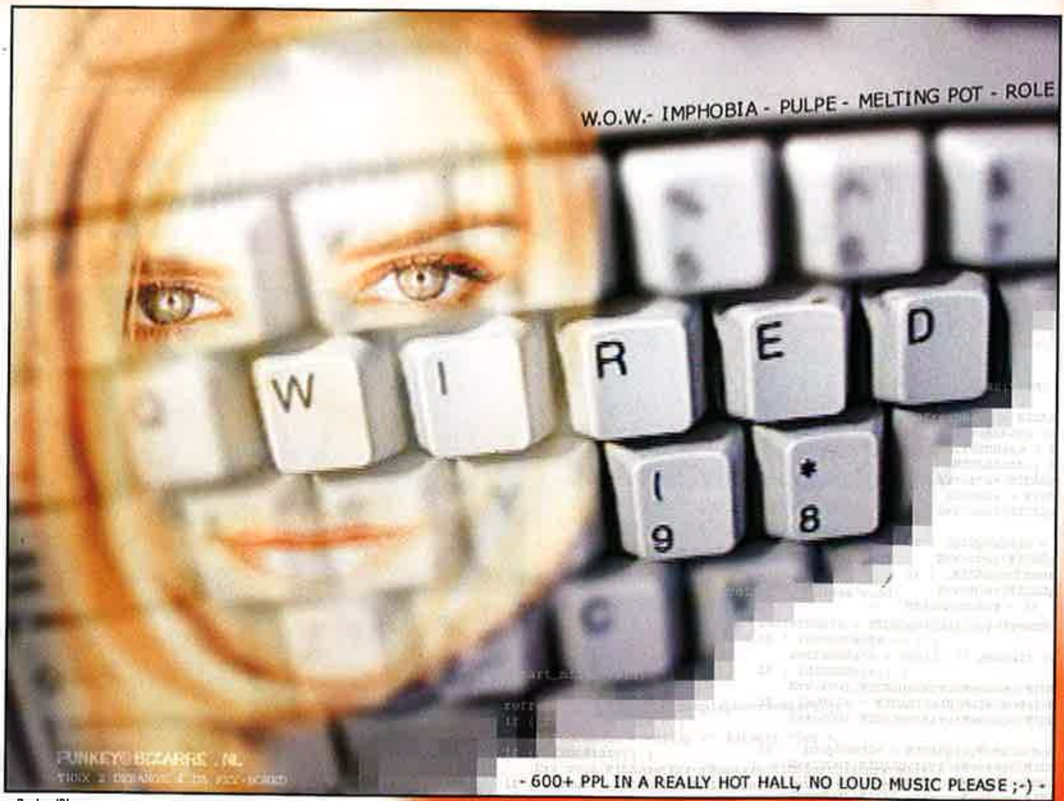
W dzisiejszym, demokratycznym świecie grupa znaczy wszystko. Aby mieć o czymś głos decydujący, trzeba posiadać jak największe poparcie w jakiejś grupie. Wiedzą to dobrze chłopcy wystawiający swoje produkcje na różnych parties, którzy zawczasu organizują sobie taką właśnie liczną, a więc wpływową grupę. Ale grupa to nie wszystko! Grupą zawsze musi ktoś pokierować - takie zapotrzebowanie zaspokajają jednostki wybitne tudzież ambitne. Grupa bez przewodnika to tylko rozwrzeszczane stado miotające się na wszystkie strony. Jednostka wybitna tudzież ambitna, bierze ten tłum za mordę, każe się zamknąć i narzuca swoje zdanie, co w jakim przypadku wypada czynić. Jest to niewątpliwie zjawisko dobre, bo zapobiega anarchii i innym wynaturzeniom związanym z działalnością grupy. Niestety ma to i ujemne strony, gdyż często-gęsto

wybierane są rozwiązania nie do końca słuszne, albo nawet i jeszcze gorsze (w dalszym ciągu opieram się na przykładzie chłopców z parties!). W ten sposób światem (sceną) może zacząć rządzić miernota, a że geniusze zdarzają się niezwykle rzadko, tak właśnie najczęściej się dzieje.

Każda z grup ma swoje argumenty na to, że to właśnie ona jest najlepsza, najdoskonalsza, jedyna i najważniejsza. To oczywiście rodzi frustracje i kompleks niższości u członków grup pozostałych, co niewątpliwie prowadzić musi do konfliktu. Ale może przyjrzyjmy się argumentom (kolejność całkowicie przypadkowa!). Oto graficy: są najważniejsi, gdyż bez nich żadna produkcja scenowa nie nabrałaby tego wyrazu, jakim się cechuje dzięki odpowiedniemu "podrasowaniu" jakimś artem w stylu wczesnego Siudmaka, tudzież jakiegoś plagiatu z innego komiksu. Grafik daje poczucie piękna, estetycznej radości obcowania z produktem dobrym, ba - doskonałym! Gdyby nie grafik, to wszystko już dawno by się sypnęło i nie byłoby co zbierać. Po prostu ludzie nie oglądaliby czegoś, czego nie daje się oglądać (fakt, z modułami na przykład ciągle mam ten problem). Grafik nadaje wszystkiemu wymiar artystycznego piękna, rozmach dawnych mistrzów renesansu lub innych epok, padają nazwiska tyleż sławne, co fundamentalne: Da Vinci, Michał Anioł, Rubens itd. Grafik ma pełną świadomość tworzenia za pomocą nowego medium, posiada wizję swego rozmachu twórczego, widzi siebie w roli bohatera. To oczywiście

stanowi o wartości grafika w oczach jego własnych "ludzi" i, generalnie, wszystkich ze scenowej społeczności.

Argumenty muzyków niezbyt odbiegają od tych, którymi dysponują graficy, a to z tego powodu, że muzycy także są rzeźbiarzami dusz. Wyobraźmy sobie demo lub maga bez muzyki! Takie stworzenie istnieć nie może, a jeżeli istnieje, to jest to niezwykła pomyłka i wynaturzenie. Muzyk scenowy, za pomocą rytmicznego walenia w takt takiego na przykład goa, transu czy innego techno, wbija de facto słuchającym do głowy, co tak naprawdę według jego światopoglądu jest ważne. Wiadomo, że muzyka łagodzi obyczaje. Ale odwróćmy sytuację i pomyślmy, co by się stało, gdyby muzyk postanowił przejąć władzę nad światem (sceną). Wypuszczane przez niego modki mogłyby podprogowo programować ludzi na jakieś, nie zawsze miłe, zachowania! Muzyk mógłby manipulować tłumem, sącząc w jego uszy odpowiednie kawałki! Mógłby uzależnić i zahipnotyzować tłum rytmicznym waleniem! Wtedy wszyscy stają się jemu poddani i na świat (scenę) zwalają się wszelkie możliwe plagi, a muzyk zaczyna swe rządy. Czy wszystko jest już dla Was jasne? No właśnie, bądźcie wdzięczni muzykom, że jeszcze się do tego nie zabrali! Chociaż dochodzą mnie słuchy, że pewien osobnik (nie będę wymieniał nazwiska, powiem tylko, że jego xywka zaczyna się na F), bardzo mocno myśli o przejęciu rządu dusz. W tym celu zaczyna publikować w CDA, tworzyć coraz bardziej ambientowo-schizoidalne modki, zaczyna być WYROCZNIĄ i NIEDOŚCIGŁYM WZOREM! Moi drodzy, obudźcie się! Ktoś właśnie zaczyna Wami manipulować!



Punkey/Bizzare

Jeśli chodzi o text-writerów, to sprawa jest całkiem prosta. Przede wszystkim: text-writerów nie potrzebują ani muzycy, ani graficy, tym bardziej koderzy. I odwrotnie: text-writerzy potrzebują grafików, muzyków, a tym bardziej koderów (jeżeli mają ambicję stworzenia czegoś więcej niż ascii maga). Wniosek: text-writerzy mają zawsze przechlapane! Ale, ale! Nie wyciągajmy pochopnych wniosków! Słowo bowiem może być mieczem! Jak on może ciąć, może jak on być ostre, podobnie można nim władać. Text-writer ma w swoich dłoniach narzędzie, którym może zmienić kolej rzeczy i wmówić każdemu, że czarne jest białe, a białe - czarne. Czy ktoś z Was kiedykolwiek zastanawiał się co może zwojować text-writer, który potrafi swe idee przedstawić w taki sposób, że nominalnie szczęka opada, a ręce same rwą się do oklasków? Było już kilka takich przypadków w historii (ot, choćby taki Hitler czy inny Mao Tse Tung). Jak więc widzicie, siła słowa może decydować o losie całych narodów. I co wtedy? Wtedy nadchodzą rządy text-writera, zaczynają się czystki myślących inaczej, propaganda nienawiści do innych magów, na przykład bardziej kolorowych, propaganda sukcesu, gdzie jak na dłoni widać Słuszną Drogę tego a nie innego maga (ups - Maga!), gdyż to właśnie ten Mag pełni rolę Przekaźnika Myśli do Społeczeństwa. Nadciągają ciemne chmury...

Ale co do powiedzenia, czy też może raczej - do zakodowania, mają koderzy? Koder jest tą cichą osobą, która nie wyróżniając się "spektakularnie", robi spektakularnie wyróżniejące się rzeczy. To właśnie dzięki niemu wszystko przyjmuje określony kształt, wygląd. On spaja elementy łamigłówki, jaką są scenowe produkcje, w jedną, atrakcyjną, sensowną całość. Kochani, w ręku jego jest władza! I to namacalna, wyraźnie wyczuwalna! On jest Tworzycielem, Nadawcą Kształtu, Panem Zerojedynkowej Abstrakcji! I koder jest tego w pełni świadomy. Tak, jest to potężna moc. Jest to moc magiczna, przemawiająca do podświadomości i świadomości zaklęciami w stylu Alpha Blending, Zoomer, Goraud Shading itd. Podprogowe przekazy dem, dla przeciętnego zjadacza chleba niezauważalne, służą tylko wysublimowanemu snuciu podstępnych intryg mających na celu władzę nad światem (sceną). Ileż to razy oglądając jakieś demo patrzyliśmy w ekran jak zahipnotyzowani tylko po to, by obudzić się, kiedy ono wreszcie się skończy? Czy ktoś zdaje sobie sprawę, jakie treści wtedy w nas wsączano? Czy ktoś wie, jak został zauroczony wizją kodera? Czy ktoś zdaje sobie sprawę z tego, że podprogowa hipnoza już skazała go na wierne posłuszeństwo swojemu Panu? Nie!!! Spisek koderów jest bowiem doskonale maskowany: pod pozorem piękna matematyki przyobleczonej w formę na ekranie komputera, my, niczego nie spodziewający się prości zjadacze chleba, stajemy się powolnymi zabawkami w dłoniach koderów - inżynierów tłumu.

Jednak wszystkie wcześniejsze grupy nie mogłyby istnieć bez... swapperów! Jak bowiem dokonywałby się wszelki transfer idei, intryg, podprogowych przekazów, gdyby nie mrówcza praca swappera? Swapper nie ustępuje w niczym wcześniejszym grupom zawodowym sceny. Ba, można zaryzykować stwierdzenie, że grupy te są wysoce od swapperów zależne. To swapper ustala warunki gry, to od niego zależy kto, gdzie i kiedy zostanie poddany praniu mózgu przez produkcje jego grupy. On jest sędzią i katem w jednej osobie. Każdy jest winny, każdy ma coś na sumieniu, on ma władzę wybrania tej osoby, która podlegnie karze. A kara jest okrutna! Gdy padnie na Was, stajecie wobec istnej rzeki, powodzi zalewających Was produkcji. Cieszycie się? NIE RÓBCIE TEGO! Swapper wymierza Wam odpowiednie dawki uzależniającego narkotyku, jakim są scenowe produkcje. On prowadzi proces Waszego uzależnienia, ukierunkowuje go, skierowuje Wasze myśli na ten tor myślenia, który aktualnie mu odpowiada i służy jego celom. I oto jesteście już bezwolnymi zabawkami w jego rękach, całkowicie od niego uzależnionymi! Któż bowiem mógł wymyślić hasło "friendship rulez" jak nie swapperzy, którzy tym podstępnym sposobem wkradają się w umysły niczego nie spodziewających się ludzi. Friendship? Bzdura! Pod tym hasłem kryje się uzależnienie, kryją się przyszłe gułagi, przyszłe zniewolenie i całkowita zależność. Zacznie się dziać jak w "Roku 1984"...

Na wstępie mówiłem o wojnie pomiędzy grupami scenowymi. I to jest fakt. Stawka jest wysoka: panowanie nad światem (sceną), dyktowanie swoich warunków, władza absolutna. Jednostki ambitne gromadzą się w grupę, której mroczne cele o wiele łatwiej będzie osiągnąć wspólnie niż osobno. Grupy snują pajęczą sieć intryg, wstrzykują jad w serca niczego nie spodziewających się fanatyków sceny. Metody mają wysublimowane: praca organiczna przez powolne, czasochłonne i kosztowne, ale dające bardzo dobre wyniki rozsyłanie swoich produkcji wprost do rąk tkwiących w fatalnym błędzie ludzi; solidna praca na parties (jak myślicie, dlaczego tak wiele rzeczy jest tworzonych właśnie na parties? Kochani! Dopiero na miejscu widać jak wygląda sytuacja i dopiero tam można stworzyć odpowiedni stuff, który zniewoli właśnie tych ludzi właśnie w tym miejscu!); nie zapominajmy o niebagatelnej roli Internetu... Właśnie, Internet. Dlaczego zrobił tak oszałamiającą karierę? Co się za tym kryje? Czyżby kolejne macki szeroko zakrojonego spisku? Czyżby działanie określonych sił i określonych ośrodków? Któż to może wiedzieć...

Co jednak wydarzyłoby się, gdyby jakaś grupa doszła do władzy nad światem (sceną)? Przede wszystkim totalna czystka: kasacja wszystkich nieortodoksyjnie myślących twardzieli; nieprawomyślnych ludzi; kasacja całej "innej" sztuki i stuffu. Obowiązywać zaczęłyby tylko produkcje danej grupy. Text-writer, jako Minister Oświaty, zakazałby pod karą śmierci czytania artów innych niż te w jego magu. Ten mag zostałby wprowadzony do szkół jako lektura obowiązkowa i jedyna. Muzyk z grafikiem, jako Ministrowie Kultury i Sztuki, zabraliby się do palenia książek, obrazów, niszczenia rzeźb. Koder, jako Minister Finansów, nałożyłby takie podatki, że zawsze wszyscy byliby coś winni fiskusowi. Tym bardziej, że wszelkie rachunki będą spisywane kodem szesnastkowym. Premierem tego całego towarzystwa byłby swapper - on koordynowałby działania poszczególnych ministerstw, on wyznaczałby cele dalszej działalności. Tak właśnie by to wyglądało...

Czy jednak tak stać się musi?

CoSTa

PS. ogólne :-)))

Pomocna dłoń

###Action Reaction

•WC 3 z 08/98. Opisana sytuacja wystąpiła w wyniku nie ukończenia jednej lub dwóch poprzednich misji. Misje te polegały na nalocie nad powierzchnię planety (chyba Alcor). Otóż poza walką z nadlatującymi myśliwcami Kilrathi, trzeba jeszcze zniszczyć wszystkie budowle na powierzchni planety - tylko wtedy jest możliwość kontynuowania gry. Janusz Rogowski, Toruń, e-mail: sp2ukx@kki.net.pl

###Mam problem

•Curse of the Monkey Island. W III etapie moja załoga prezentuje mi piracką piosenkę. Czekałem godzinę (!), a oni nadal śpiewają. Co robić? Ilona

•Ace Ventura. W jaki sposób należy ułożyć totem z 6 klocków w wiosce Eskimosów. Lara, Drezdenko.

Solucja do tej gry była w CDA 7-8/97.

•Blood. Poszukuję tipsów do tej gry. Remigiusz.

Zajrzyj do CDA 6/97.

•Doom 2. Doszłam do 30 levelu i nie mogę skończyć gry. Co mam zrobić?

•Z emulatorem 3Dfx z sierpniowego CDA. Arek

Emulator ów potrzebuje co najmniej 64 Mb Ram...

•C&C
Po zakończeniu 3 misji w single-player komputer pokazuje napis "enable to read scenario" i ekran jest czarny - tak po stronie GDI, jak i NOD. M.D.

Najprawdopodobniej masz uszkodzoną wersję gry?

•Teenagent - w jaki sposób dostać się do posiadłości i do jaskini? Bartłomiej Rojek.

•LBA 1. W jaskini pod swoim domem są dwa przedmioty za drzwiami z belek. Jak je zdobyć? Jak przekupić królika, który ma kuter, by zawiózł mnie na swoją wyspę. Adrian Kuczyński, tel. 046 85-65-025, po 19.00.

###Sprzedam

•Gry: FIFA'98, NBA Live'98, Starcraft, TR2, Quake 2, Worms 2, Civilization 2, GTA oraz programy (np. Euro Plus+ itp.). Przy zakupie 3 gier czwarta gratis! Michał Nicia, Nasturcjowa 14B, 96-100 Skierniewice, tel. 046 833-47-66.

•Tanio gry: GTA, Quake 2, TR2, TOCA, Carmageddon, Flight Unlimited 2, Evolution i inne. Kartę muzyczną z wavetable, nowa - 100 zł. Tel. 061 862-66-42.

•Grę Nintendo Entertainment System + zasilacz + joy + dyskietka z grą - za 90 zł. Remigiusz, Radom, tel. 048 3317-147.

•Kartę grafiki 1 Mb S3Trio64 - 35 zł, monitor mono 14" Invar - 120 zł, pamięć 16 Mb (2x8Mb) - 75 zł, obudowa compact Optimusa - 60 zł. Arkadiusz Danielewski, Al. Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz, tel. 043 827-15-38.

•Gry na Pegasusa (2 cartridge) - Felix - 15 zł, "Złota Piątka" (5 gier) - 30 zł. Ceny do uzgodnienia. Marta Pasoń, Łużycka 40/1A, 85-096 Bydgoszcz, tel. 052 341-45-51.

•Gry: Kajko i Kokosz, Hercules, Kyrandia 1, Asterix & Obelix, Alone in the Dark, Prehistorik 2 - lub zamienię na inne przygodówki. Monika Chitra, Ks. Popiełuszki 12/105, 35-310 Rzeszów.

•Amigę 500 z 1 Mb Ram, 2 joye, software - 250 zł. Jurek Horodyski, Młynarska 54, 29-100 Włoszczowa, tel. 041 3943222.

•Kartę grafiki SIS 3DPro 4MBAGP + TV out 2 Mb + głośniki 70 W Samsung - 300 zł (lub na sztuki, do uzgodnienia), ew. wymienię na akcelerator grafiki. Marcin Moczarski, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice.

•Grę Hexen 2 - 90 zł (ew. zamiana na inną grę). Kasia Rudak, Kombatantów 1/29, 11-500 Giżycko. Tel. 087 28-89-15.

•PC 486DX4/120 Mhz, 8 Mb Ram, SVGA, SB PnP 16-bit, HDD 1 Gb, FDD 1,44 Mb, Windows'95, DOS 7.0, klawiatura, mysz, obudowa mini-tower, monitor 14" color SVGA + gry. Za 2000 zł. Zbigniew Jedliński, Sportowa 7/2, 89-120 Potulice, tel. 052 386-40-38.

•Laptop Toshiby T1850 (procesor 386, 4 Mb Ram, monitor ciekłokrystaliczny, FDD 3,5", HDD, drukarka igłowa Star LC200 software, gry). Za wszystko około 1200 zł. Piotrek G., Kowalskiego 12, Kraków, tel. 012 6-36-68-11.

•PC 486DX4/100, 8 Mb Ram, CDx12, HDD 340 Mb, FDD 1,44 Mb, SVGA 1 Mb, mysz, software (w tym gry), karta dźwiękowa 16-bit na gwarancji. Cena - 1100 zł. Artur Adamczyk, H. Brodatego 56/2, 58-100 Świdnica, tel. 074 53-94-18.

•Gry: Harold's Mission (na dyskietkach) + plakat - 40 zł; Noc - 50 zł (plus koszta wysyłki). Ew. wymienię na inne gry. Adrian Kuczyński, Chełmońskiego 46, 96-313 Jaktorów, tel. 046 85-65-025, po 19.00, prosić Adriana.

•CDA 1, 4-7/98 - 6 zł/szt. SS CD 12/97 i 1-3,5/98 - 7 zł/szt. Gambler CD 2/98 - 3 zł. Reset CD 1-3/98 - 4 zł/szt. CD "Galeria Muzyki Komputerowej" - 10 zł. Albo całość za 75 zł (plus kilka innych CD gratis). Amigę 500 1 Mb - 230 zł, monitor Commodore 1084ST - 230 zł, VBS + 5 kaset - 140 zł, interface Sernet i CDnetwork - 50 zł. Albo całość za 600 zł. Mariusz Kozakiewicz, Łowiecka 12a/6, 64-920 Piła, tel. 067 212-62-91.

•Amiga 1200, 40 dyskietek, VBS, 2 joye, 2 myszy, dodatkowa stacja dysków, literatura - 600 zł, z HDD 1,3 Gb Seagate - 800 zł. Paweł Heise, 86-010 Korowo, tel. 052 3821-443, po 15.00.

•Płytę główną 486SX/33Mhz z procesorem - około 50 zł. CDA z CD 5-8/98, SS 45, 46, 51, 59/98. Reset 10/97, PC Gamer 6/98, Gambler 8/98 - cena do uzgodnienia. Radek Postawa, Żarowo 3a, 73-110 Stargard, tel. 092 576-4058.

•C-64 II + magnetofon + 15 kaset + zasilacz + stacja dysków + 3 Black Boxy + monitor + 30 dyskietek. Cena 330 zł. Gry fantasy: Diabelski Krąg (10 zł) oraz Najeźdźcy - 30 zł. Karol Borkowski, Ceglana 58, 08-110 Siedlce, tel. 025 43-57-81.

•Gry: KKnD, Constructor, Die Hard Trilogy - 80 zł/szt. Marek Krakowski, Skwarna 21A, 85-346 Bydgoszcz, tel. 052 379-33-25, po 20.00.

•Ace Ventura PL za 80 zł. Paweł Pawlicki, Wojszycka 30, 53-006 Wrocław.

•CDx6 za 100 zł. CDA od 11'96 do 12'97 po 9 zł. 8 Mb Ram (2x4) - tanio. Jacek Nieścioruk, Piaskowa 8/4, 21-500 Biała Podlaska, tel. 083 344-19-13.

•Gry: Man of War - 39 zł, Nascar Racing - 19 zł. Tymoteusz Zych, Ogrodowa 11A/1, 41-250 Czeladź, tel. 032 265-67-76.

•Grę Trolls - cena do uzgodnienia. Magda Różycka, Jagiellońska 43/6, 67-200 Głogów, tel. 076 8347034.

•Procesor 6x86-PR 166 (Cyrix), odpowiednik P-170 MMX, za 300 zł. Gniezno, Witkowska 129A, tel. 061 425-789-3.

•Amigę 500+ z wyposażeniem - 150 zł. Eryk Goławski, Kiernickich 6/23, 21-400 Łuków, tel. 025 7988056.

•A500 1 Mb + joy + discbox + pokrowiec + dyskietki - 600 zł. Możliwość dokupienia TV Goldstar - 150 zł. Tomek Czekała, Wiśniowa 4, 47-440 Nędza.

•A1200 (10 Mb Ram +125 Mb HDD + karta turbo 68030/30Mhz), dyskietki, joy, 2 myszki, Magazyn Amiga 12/94-5/98 - 900 zł (do negocjacji). Filip Rajzer, Kochanowskiego 1E/9, 37-100 Łańcut, tel. 017 225-23-64 po 15.

•Chip 12/97 - 6 zł, 4/98 - 7 zł, 6/98 - 16 zł, CDA 12/96 - 5 zł (wszystko z CD). Wacław, Pszczyna, tel. 032 210-43-32.

•Pisma: Gry Komputerowe 11/96, PC kurier 9/96, 26/96 - cena do uzgodnienia. Wiktor Szablewski, Klaudyny 84J, 05-080 Izabelin.

•Grand Prix 2 - 60-70 zł. Krzysztof Łukanowski, Szczuczyńska 23B/4, Szamotuły, tel. 29-22-912.

•Settlers 2 za 115 zł lub wymienię na LBA 2. Muzykę (na CD) do Red Alert, grę Teenagent (razem za 75 zł). Adrian Kuczyński, 96-313 Jaktorów, tel. 85-65-025.

•Gazety "Amiga" 2/97-6/92 po 2 zł/szt. Szukam kodów do Q2. Konrad Synaradzki, oś. Wschód 58/5, 62-100 Wągrowiec.

•Gry: Combat Air Patrol - 45 zł, Microsoft Soccer - 60 zł, Polanie (dyskietki) - 25 zł, Bastion - 35 zł, Rise of the Triad - 25 zł, PowerPack (300 gier i demo) - 15 zł, CD z PC Shareware (3-6/97, 11/97) - 8 zł i z CDA (1-10) - 10 zł. Tel. 0603 163 832.

###Kupię

•Archiwalne numery pism zachodnich. SFX: 20, 29, 30, 34-38. Starlog: 186, 188, 195, 199, 206, 207, 209, 211-214, 216, 221, 222, 227, 228, 229, 231, 238, 240, 243. Sci-Fi Universe (wszystkie). Gry: Jutland i Star Trek: Klingon. Michał Szymanowski, Dzięcielin 32, 64-400 Międzychód, tel. 0-601-79-19-92.

•Pilnie: data-dysk do HM&M2. Ryszard Kus, Sobieskiego 40, 41-700 Ruda Śląska.

•Grę Silent Hunter. Ew. nawiążę kontakt z jej posiadaczami. Paweł Kędzierski, Wodociągowa 9A/19, 11-500 Giżycko.

•Grę Warcraft 1 (cena do uzgodnienia). Gambler 1 i 2 (bez CD). Adrian Kuczyński, Chełmońskiego 46, 96-313 Jaktorów, tel. 046 85-65-025, po 19.00, prosić Adriana.

•Grę Rise of the Triad (ew. zamienię ją za pisma komputerowe z CD i bez). Sprzedawcy dołożę gratis CD z... (niespodzianka). Łukasz Nowak, Wolsztyńska 7/4, 67-400 Wschowa, tel. 065 540-41-09.

•Grę Mega Race 2. Mariusz Gałek, 597 Cmolas, 36-105 Cmolas, tel. 017 28-37-107.

•Płytę główną 486 Dx4/100 z procesorem. Radek Postawa, Żarowo 3a, 73-100 Stargard, tel. 092 576-40-58.

•Pierwszy numer CDA (1/96) za 14 zł. Paweł Pawlicki, Wojszycka 30, 53-006 Wrocław.

###Zamienię

•Gry: Quake 2, GTA, FIFA98, NBA98, Int. Rally Championship, TOCA, TR 2, Virtua Cop 2, Krazy Ivan, S.C.A.R.A.B., Test Drive 4, S40 Volvo, Speed Boat Attack, Street Fighter 2, Flip Flop, Chasm, Netwalk, Pitfall - na inne gry o ocenie co najmniej 9/10, ew. wymienię wszystkie na akcelerator grafiki. Marcin Moczarski, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice.

•Neverhood na GTA (możliwość dopłaty). Stanisław Kowalik, Królewska 33, 42-110 Popów, tel. 034 317-752-7.

•Tomb Raider na Phantasmagorię 1 lub 2, ew. na Broken Sword lub sprzedam za 70 zł. Michał Kara, Portowa 15, 27-600 Sandomierz, tel. 015 832-83-77.

•Timeshocka i Footbal Glory na World Cup'98 lub FIFA'98. Jakub Staszewski, Stawki 55/51 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, tel. 048 2601045.

###Nawiążę kontakt

•Z miłośnikami Lary, Słowackiego, przygodówek i mordobić, w celu wymiany poglądów. Wiek i rasa nie grają roli, odpiszę na każdy list. Larwomenka, Ogrodowa 32/37, 00-896 Warszawa.

•Z fanami i fankami gier RPG, zręcznościowych, mordobić i strategii. Katarzyna Misiec, Jagiellońska 10L/56, 80-371 Gdańsk.

•Z ludźmi, którzy grają w Duke Nukem 3D przez Internet i chcieliby pomóc w tworzeniu strony poświęconej tej grze oraz jej czwartej części. Chętni mogą zgłaszać się na adres: sarmac@kki.net.pl

•Z osobami interesującymi się białą bronią, a zwłaszcza japońską. Ryszard Kus, Sobieskiego 40, 41-700 Ruda Śląska.

•Koder-swapper nawiąże ctx z ludźmi programującymi w TurboPascalu 7.0 (dysk 3,5 z pracami mile widziany). Mateusz "MAT" Olejarka, Franciszkańska 10, 37-500 Jarosław.

•Z miłą, sympatyczną dziewczyną w wieku 19-2.. lat, lubiącą komputer, gry, programy graficzne, naturę, dobry film i nie tylko... Marek, UPT 70-405 Szczecin 1.

•Z posiadaczami gry Zork Nemesis. Magdalena Okaz, Parkowa 3/10, 33-100 Tarnów.

•Z użytkownikami emulatorów komputerów, miłośnikami Aliens i SF. Ryszard Bednarczyk, Hoża 72/22, 00-682 Warszawa.

•Z ludźmi, którzy ukończyli grę Neverhood. Michał Reizer, Minkowskiego 16/5, 50-362 Wrocław.

###Forum

•Adres strony poświęconej grze Duke Nukem 3D i Duke Nukem Forever: http://friko.onet.pl/rz/dnuken/. Na stronie działa również fanklub tej gry i lista dyskusyjna. Kontakt z nami: dnuken@friko.onet.pl

•Adres strony poświęconej Quake II: http://www.earthq.topnet.pl

•Grupa Caution wydaje magazyn o nazwie Disk Magazine. Chcesz go otrzymać - ślij dyskietkę 1,44 Mb + koperta + znaczek zwrotny. Poszukujemy text-writerów. Kamil Małek, Langiewicza 5/6, 28-200 Staszów.

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) z dopiskiem POMOCNA DŁOŃ. Nad anonsem piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaki oferujesz to, co chcesz sprzedać lub kupić.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

C-23: nowe dziecko Wizards of the Coast

Miesiąc temu w Królestwie Chaosu prezentowałem pierwszą i cieszącą się największą sławą grę karcianą - Magic The Gathering. Jak zapewne wszyscy wiedzą wydawcami gry jest firma Wizards of the Coast. Dzięki MTG firma ta z niewielkiego wydawnictwa rozrosła się w potęgę finansową, ale bynajmniej nie spoczęła na laurach. Dowodem na to jest gra C-23, którą za chwilę zrecenzuję.

LORD Y

C-23 jest pomysłem nowatorskim. Zapoczątkowuje on nową serię gier pod kryptonimem ARC System games. Seria charakteryzuje się uproszczonymi w stosunku do popularnych wcześniej gier zasadami, oraz zgodnością zasad pomiędzy różnymi tytułami serii. Tutaj ciekawostka: Wizards of the Coast szykują dwie gry karciane oparte na znanym (także u nas) serialu Hercules i Xena: Hercules: The Legendary Journeys i Xena: Warrior Princess. Sama w sobie informacja ta może zaciekawić miłośników serialu, ale wspomniałem tu o tym z zupełnie innego względu. Otóż jeśli opanujemy C-23, to dokładnie z takimi samymi regułami spotkamy się w obydwóch wymienionych produkcjach.

Na dobry początek recenzji słów kilka o autorach i warstwie fabularnej. W projektowaniu systemu ARC maczał palce sam wielki mistrz Richard Garfield, co zresztą widać na pierwszy rzut oka, gdyż zasady przypominają mocno okrojone, i gdzieniegdzie zmodyfikowane Magic The Gathering. Niemniej jednak nie jest to minus, bowiem modyfikacje i obcięcia były zrobione na tyle umiejętnie, że w gry systemu ARC mimo uproszczeń i podobieństw w stosunku do MTG gra się zupełnie inaczej a przy tym równie przyjemnie. Fabułę i „świat przedstawiony" przygotował słynny amerykański rysownik komiksowy Jim Lee. Tutaj przy okazji muszę wytknąć pierwszy, a w zasadzie jedyny poważniejszy minus C-23. Otóż skoro autorem fabuły jest rysownik komiksowy, to wiadomo, że najlepiej przedstawić rzeczoną fabułę właśnie w formie komiksu. Tak też się stało, tyle, że komiks trzeba kupić osobno, a o poza nim o fabule wiadomo bardzo niewiele (ani słowa w broszurkach dołączonych do starterów i niewielka notka na stronie internetowej „Wizardów"). Na zakup komiksu jakoś się nie zdecydowałem, więc fabułę postaram się przybliżyć na podstawie wspomnianej notki. Otóż C-23 rozgrywa się w bliżej nie określonej przyszłości. Powierzchnia ziemi opanowana jest przez owadzią rasę Angelans. W podziemnym mieście - bazie egzystują resztki sił ludzkich: HyperShocks. Gra ilustruje konflikt między oboma rasami przy czym Ziemianie dążą do powtórnego opanowania powierzchni natomiast Angelans muszą zarówno utrzymać podbitą powierzchnię, jak też zdobyć ostatnią podziemną kolonię. Obie rasy mają po trzech przywódców, z których każdy stanowi jednocześnie najsilniejszy „character" decka startowego. I to w zasadzie wszystko, co da się o fabule powiedzieć.

Przejdźmy do samej gry. Aby rozpocząć zabawę z C-23 potrzebne są tylko dwa decki startowe - dla siebie i dla przeciwnika (no chyba, że ma swój). W chwili obecnej dostępne jest sześć decków startowych (na boostery musimy jeszcze trochę zaczekać) - po trzy dla każdej strony (Angelans i HyperShocks). My z Yasiem testowaliśmy grę na deckach: Gung-Ho (HyperShocks) i Swarm (Angelans). Mimo, iż granie samym starterem może się wydawać dziwne dla ludzi mających praktykę w np. MTG, to wbrew pozorom owe startery są tak wyważone, iż spokojnie da się nimi rozegrać niezłe pojedynki i to różniące się między sobą (ciężko o monotonię). W przyszłości będzie można dokupywać boostery i samemu tworzyć swojego decka przy dwóch ograniczeniach: deck nie może liczyć więcej, niż czterdzieści kart i żadna karta nie może występować w decku więcej, niż w trzech egzemplarzach. Ciekawi mnie tylko, że nigdzie nie ma powiedziane, iż decki obu przeciwników powinny mieć równą ilość kart. Ja założyłem, że tak właśnie ma być, a dlaczego - niniejszym wyjaśniam. Otóż w C-23, tak, jak w MTG gracze na początku biorą z decka po siedem kart resztę pozostawiając zakrytych. W wyniku toczących się następnie walk zadają sobie nawzajem rany. W MTG rany owe były hipotetycznymi liczbami, natomiast w C-23 atakujemy decka przeciwnika tzn. na przykład jeśli zadamy wrogowi trzy rany - zdejmuje on trzy karty z wierzchu swojego decka i odkłada je do puli wykorzystanych. Przegrywa ten, kto wcześniej straci wszystkie karty w decku, tak więc idea, by decki były równe wydaje mi się słuszna. Zresztą na razie, dopóki nie ma boosterów jest to proste bo po prostu każdy gra całym starterem.

W C-23, tak zresztą, jak we wszystkich grach systemu ARC wyróżniamy cztery typy kart. Pierwszy typ - resources czyli zasoby, to karty dzięki którym możemy wystawić do gry wszystkie pozostałe. W grze wyróżniamy trzy kolory zasobów - czerwony, niebieski i zielony, przy czym występuje tu istotne uproszczenie w stosunku do MTG gdyż np. do wystawienia bohatera „kosztującego" 5 niebieskich zasobów potrzebujemy pięciu niezatapowanych, dowolnych kart zasobów, byle by choć jedna z nich była niebieska. Na dodatek „cena" wystawienia każdej karty wyrażona jest w zasobach jednego koloru tak, że nie będą tu miały miejsca sytuacje jak z MTG gdzie np. do wystawienia karty wymagane było 3 czarne i dwie colorless mana. Do ilustrowania zasobów nie służy tu określony nośnik tychże (jak landy w MTG) ale pomieszczenia wojskowe (kwatery, schrony, archiwa itd.), przy czym zasoby jednego koloru mogą być reprezentowane przez różne pomieszczenia. Zapobiega to problemom z ograniczeniem do trzech ilości jednakowych kart w decku. Kolor zasobu ukazuje sama ilustracja (np. czerwony „resource" to ilustracja na czerwonym tle z elementami również w odcieniach czerwieni), tak, że nie sposób się pomylić. Przypomnę jeszcze, że przy zagrywaniu pozostałych kart (characters, action, combat) nie liczy się liczba zasobów w ręce, ale tych zagranych, czyli wyłożonych na stół, a w jednej turze możemy zagrać tylko jedną kartę zasobów.

Kolejną grupą kart są bohaterowie (Characters). Karty bohaterów służą do walki i reprezentują oddziały, sprzęt (czołgi itp), pojedynczych żołnierzy i dowódców. Każda karta bohatera opisana jest dwoma wartościami. Pierwsza z nich to kolor i „cena" w RP (resource points - punkty zasobów), a

druga to siła w zależności od okoliczności pełniąca rolę współczynnika ataku lub obrony. To kolejne znaczne uproszczenie w stosunku do Magic The Gathering, gdyż np. jednostka o sile 1 odpowiada jednostce 1/1 (przypomnę -atak 1 obrona 1)w MTG a o sile sześć - 6/6. Co za tym idzie, nie ma wyraźnego podziału na jednostki ofensywne i defensywne (np. w Magic odpowiednio 5/2 czy 1/4). Zrezygnowano też z występującego w MTG efektu „summoning sickness" - bohater wystawiony do gry może w tej samej turze atakować. Oprócz dwóch opisanych współczynników część kart bohaterów posiada zasady specjalne (opis na karcie pod rysunkiem) z których najbardziej irytującą (dla tego, na którym użyto, nie dla używającego) jest vitality (karta „zabita" wraca do ręki zamiast do puli kart zużytych) jako ciekawostkę podam natomiast, że nie ma właściwości first strike. Rozpiętość między siłami oddziałów również jest mniejsza, niż w MTG. W chwili obecnej najsilniejsze są karty sześciu dowódców z których każdy dysponuje siłą 6 i mocnymi zasadami specjalnymi. Co prawda dzięki mniejszej rozpiętości siłowej kart i ograniczeniu współczynników atack/toughtness do jednego - siły upraszcza się planowanie walk, ale jednocześnie stają się one trochę mniej atrakcyjne.

Następna kategoria to karty akcji (Action Cards). Każda karta akcji posiada cenę (i kolor of course) w RP oraz opis działania i służy do jednorazowego wykorzystania (po zagraniu i wykonaniu czynności do której obliguje nas jej opis karta jest odkładana do puli kart zużytych). Karty akcji zagrywane są w tej samej fazie tury, co karty bohaterów, ale o tym za chwilę.

Ostatnią kategorią są Combat Cards - karty walki. Jak sama nazwa wskazuje, zagrywamy je podczas ataku, przy czym w zależności od cech karty (tego, co „robi") możemy zagrać kartę walki podczas ataku naszego lub też przeciwnika. Wśród kart walki wyróżniamy „polepszacze" i „przeszkadzajki" (choć na żadnej z nich nie jest to napisane - po prostu można je tak podzielić ze względu na działanie) więc łatwo się domyślić, którą kiedy zagrywamy.

Rozgrywka podzielona jest na tury przypadające na zmianę obu przeciwnikom. Każda tura składa się z kilku faz. Pierwszą fazą jest „odtapowanie" zatapowanych zasobów i bohaterów. O tapowaniu pisałem miesiąc temu, ale przypomnę, że aby wystawić do gry np. bohatera kosztującego 4 RP musimy zatapować cztery karty zasobów, czyli obrócić je do pozycji poziomej. Oznacza to, że do końca tury (a raczej do początku następnej) nie można już tych kart wykorzystać. Następnie ciągniemy jedną kartę z wierzchu naszego decka do ręki. Teraz możemy zagrać kartę zasobów (oczywiście jeśli taką posiadamy, natomiast przypominam, że jeśli mamy więcej, niż jedną, to i tak można zagrać tylko jedną na turę). Kolejna faza to wystawianie bohaterów i kart akcji. Tutaj nie jesteśmy ograniczeni ilościowo niczym poza dostępnymi zasobami. Ostatnia faza to atak. Przypominam, że bohater, który atakuje musi zostać zatapowany, przez co nie będzie mógł być wystawiony do obrony w najbliższej turze przeciwnika. Po ataku rozpoczyna się tura przeciwnika.

Procedura walki jest prosta. Jak to napisano w instrukcji walka jest łatwa jak ABCDE. Jest to skrót, który po rozwinięciu informuje o kolejnych fazach walki: atack, block, combat, discard, end combat. Na początek wybieramy bohaterów do ataku. Każdy z nich zadaje tyle ran, ile wynosi jego współczynnik siły. Przeciwnik może zablokować atak wystawiając obrońców. W tym momencie odbywa się walka. Najlepiej zilustrować ją na przykładzie: atakuję bohaterami A i B. Bohater A ma siłę 4 a bohater B - 3. Przeciwnik posiada jednego niezatapowanego bohatera C o sile 4. Teraz pojawiają się alternatywy. Pierwszy przypadek (dozwolony, choć bezsensowny) - przeciwnik nie wystawia blokera. A i B atakują bez przeszkód zadając tyle „ran" ile wynosi ich siła. „Rany" otrzymuje deck przeciwnika, czyli zdejmuje on z niego siedem kart i odkłada do puli wykorzystanych. Przypadek drugi - przeciwnik blokuje atak bohatera A. Obie karty mają siłę cztery i zadają sobie nawzajem po cztery rany. Obie „giną" czyli są odkładane do puli zużytych. Bohater B atakuje bez przeszkód zadając trzy rany na deck przeciwnika (traci trzy karty z decka). Ostatni przypadek: przeciwnik blokuje bohatera B. Bloker (C) zadaje B cztery rany, a B blokerowi 3. Bloker ma jeszcze jeden punkt „żywotności" więc pozostaje na stole, natomiast B „ginie". Bohater A natomiast za cztery punkty atakuje deck. „Zraniony" C „regeneruje się" po skończonej walce. Proste.

Jak już wspomniałem, gra trwa do czasu, aż jeden z przeciwników nie straci wszystkich kart w decku. I to już w zasadzie tyle, jeśli chodzi o zasady. Jak widać C-23 jest grą wyjątkowo prostą, a przy tym wzorowanie się na MTG sprawia, że weterani tejże opanują ją błyskawicznie. Gra jest dosyć przyjemna i w zasadzie trudno jest wyłonić jakiś większy minus, choć niektóre uproszczenia w stosunku do klasyki MTG mogą niekiedy drażnić. Pozytywne jest to, że w dziesięć minut można rozegrać partię bez nadmiernego zastanawiania się nad każdym ruchem, ale też nie bezmyślnie. Nie powiedziałbym, że jest to gra lepsza od MTG ale jeśli ktoś posiada już Magica, a chciałby zagrać w jeszcze jedną karciankę, to C-23 jest jak znalazł.

PS. Pełną listę kart i skład wszystkich dostępnych obecnie decków startowych znajdziecie na CD w Bonusie, w katalogu RPG. ■

Role Playing vs. gry karciane (i nie tylko)

Mimo iż polskie środowisko RPG nie jest jeszcze nawet w połowie tak rozwinięte, jak na zachodzie Europy, a tym bardziej w USA, już pojawiają się w nim rysy i pęknięcia, które w owych krajach spowodowane zostały ekspansywnym rozszerzeniem rynku, a nawet samej definicji Role Playing jako takiego. Chodzi mianowicie o konflikt „karciarzy" z „prawdziwymi graczami", który przejawia się między innymi w coraz częstszych apelach o niedopuszczanie tych pierwszych do udziału w konwentach przypisywanych przez tradycję wyłącznie fabularnemu RPG.

LORD Y

Problem jest dość złożony. Z jednej strony RPG jako takie to nazwa gier fabularnych, nie obejmująca ani karcianek, ani też systemów kostkowych, gier bitewnych i innych ciekawostek, które można by umiejscowić na „pograniczach" RPG. Nazwa ta jednak powstała w momencie, kiedy owe „ciekawostki" jeszcze nie istniały, toteż nic dziwnego, że do gatunku ich nie zakwalifikowano. Czy jednak skoro już są, w dalszym ciągu nie można ich przypisać do RPG? Spójrzmy na to z tej strony: gracze rozgrywając sesję systemu fabularnego toczą ją w wyimaginowanym świecie fantasy lub s-f (wyjątki dziejące się w zupełnie realnej współczesności, jeśli nawet istnieją - ja o takich nie słyszałem - to potwierdzają regułę) na podstawie określonych przez podręcznik zasad naśladujących „realia" tego świata. Chyba każdy zgodzi się ze mną, że można przyjąć taką tezę. W takim razie spójrzmy na systemy bitewne i gry karciane. Co tam mamy? - dokładnie to samo. Świat zawsze jakiś jest. Nie wnikam w to, że w grach karcianych często bywa on nakreślony byle jak, praktycznie byleby tylko był. Niemniej jednak jest, a już w systemach bitewnych dorównuje tym tworzonym dla potrzeb gier fabularnych. Są też reguły, które odzwierciedlają określone czynności. Oczywiście wachlarz tych czynności jest znacznie mniejszy niż w systemach fabularnych, ale one przecież muszą odwzorowywać całe życie i to przeżywane przez różne charaktery, a karcianki i systemy bitewne to tylko walka, toteż reguł tu znacznie mniej. Podobieństw dałoby radę wymienić więcej, ale chodziło mi tylko o to, żeby wykazać ich istnienie. Teraz natomiast postawmy inne pytanie: kto najczęściej styka się z grami karcianymi czy systemami bitewnymi? Odpowiedź jest jedna: fani klasycznego RPG. Część bowiem wspomnianych gier ma swoje odpowiedniki w systemach fabularnych, a poza tym już na poziomie wydawcy i dystrybutora odbywa się niezależne od nas przyporządkowanie tych produktów do jednego worka noszącego podpis: „RPG, Fantasy & S-F". Co za tym idzie, rynek odbiorców musi choćby częściowo być w każdym z tych wypadków identyczny.

Mając jako tako nakreślony obraz sytuacji, możemy zastanowić się, co jest przyczyną konfliktu. Otóż jeśli konwent przygotowywany jest z myślą o graczach w fabularne RPG, to fakt, iż w przerwach między sesjami grają oni w karcianki byłby dopuszczalny, natomiast obecność nie interesujących się fabularnym RPG karciarzy jest już pewnym nadużyciem. Rozwiązania są dwa, i oba są kompromisowe. Pierwsze z nich wypracowano w USA. W tej chwili całe środowisko podzielone tam jest na wyraźnie wyodrębnione grupy i dotyczy to zarówno RPG i okolic, jak i literatury „branżowej", czyli fantasy i s-f. Nie ma praktycznie w USA konwentów, na których pojawiałyby się jednocześnie obydwa gatunki literatury, a zloty graczy również są ograniczone tematycznie, często nawet do jednej gry. (Tak jest przeważnie. Być może odbywają się też imprezy łączone, ale ja o żadnej nie słyszałem.) Drugim sposobem jest zrezygnowanie z tradycji i organizowanie konwentów „koedukacyjnych". Moim zdaniem jest to rozwiązanie dużo lepsze, gdyż pozwala obu stronom na poznanie zalet „przeciwnika". Gdzie lepiej niż na konwencie karciarze mogą przekonać się do systemów fabularnych, obserwując sesje, na które normalnie nigdy by nie trafili? I odwrotnie: osobiście zaobserwowałem fakt, że część ortodoksyjnych wrogów karcianek nigdy nie widziała rozgrywki z prawdziwego zdarzenia. A jest to jedyny sposób na przekonanie sceptyka - sprawdziłem to zresztą na sobie. Za grami karcianymi nie przepadałem (choć nie byłem też zaprzysięgłym ich wrogiem), do czasu, aż zobaczyłem efektownie rozegraną partię Magic: The Gathering i dopadło również mnie. Nie widzę nic złego w szerszych horyzontach. Nie musimy od razu kupować startera i kompletować decka kosztem wyrzeczeń finansowych, ale spróbujmy chociaż zapoznać się z zasadami i spróbować gry np. deckiem kolegi.

W powyższych rozważaniach świadomie pominąłem kolekcjonerski charakter gier karcianych i bitewnych. To, że koszty takiej zabawy bywają wysokie, nie może być argumentem, gdyż nikt nikogo do niczego nie zmusza. Zresztą każde hobby kosztuje. Moim celem było tylko zaznaczenie, że znacznie ciekawsze ze względu na poszerzanie doświadczeń byłoby zaniechanie konfliktu między graczami a „karciarzami", niż jego eskalacja. Zresztą ten sam cel przyświeca opisom gier karcianych, które zaczęły pojawiać się w Królestwie Chaosu i prawdopodobnie nie zniknną z jego łamów. Co oczywiście nie znaczy, że zastąpią recenzje systemów fabularnych. Mam nadzieję, że raczej będą się nawzajem dopełniać. ■

Nie licz na siebie!

Niech komputer policzy za Ciebie!

Gdyby komputery były samolotami

(czyli o wyższości Amigi nad PC... lub na odwrót)

Do klienta (nowe linie lotnicze) przychodzi dealer sprzedający Amibusy.

Dealer: ...jak już mówiłem nasze samoloty są najlepsze. Tańsze od konkurencyjnych DC286, DC386, DC486 nie mówiąc o tych latających trumnach DC5...

Klient: (słucha)

Dealer: Nasz samolot może lecieć jednocześnie w dwie strony...

Klient: Niesamowite...

Dealer: Układ sterowania jest najgenialniejszy na świecie. Daje pilotowi tyle możliwości... Swoją drogą Pan wie jakie matoły latają na DeCetach... Takiemu to wszystko podkładają pod nos - tylko leci... (tu dealer przełyka ślinę z goryczą). Nie ma pojęcia do jakiej finezji można dojść pilotując Amibusa.

Klient: Powiedzmy, ze kupie Amibusa, czy mogę nim...

(tu dealer przerywa)

Dealer: Jasne ze tak!!!

Klient: ...polecieć do Londynu?

Dealer: Tak! ...Chociaż... powiedział Pan do Londynu? To dalej jak 50 km? W takim razie będzie trzeba rozszerzyć statecznik, standardowo montujemy po 1 m., ale jak pan chce lecieć dalej to konieczne są 2 m.

Klient: (słucha)

Dealer: Poza tym będzie pan leciał nad woda? Radzę zaopatrzyć się w stały bak paliwa. Standardowo wyposażamy nasze samoloty w kanistry po 0.8 tys. litrów. Rozumie pan... tak jest taniej. Ale trzeba dolewać w czasie lotu... Radzę panu niech sobie pan zamontuje bak 80 tysięcy litrów. Chociaż może mieć pan kłopoty z kabelkiem paliwowym...

Klient: Aha...

Dealer: A w ogóle to niech najlepiej pan pożyczy na ten lot DeCeta - one się do takich nudnych zadań nadają. Nie to co Amibusy... To są maszyny... Prawdziwa finezja... zwrotne...

Klient: Mój znajomy ma Amibusa A-500, czy mógłbym od niego pożyczyć trochę paliwa do mojego A-1200?

Dealer: Lepiej nie. To tylko w tych kretyńskich DeCetach do każdego silnika można wlać to samo od DC-XT do DC-5. Wyobraża pan sobie co to za marnotrawstwo? Po prostu brak ambicji. My stosujemy za każdym razem rozwiązania unikatowe...

Klient: Dobrze, na koniec jeszcze jedno pytanie, kto produkuje wasze samoloty?

Dealer: ...obecnie?

Klient: tak

Dealer: zwykle znajdujemy je na polach z kapustą.

Gdyby systemy operacyjne były piwem

Piwo VMS

Wymaga minimalnego wkładu użytkownika, z wyjątkiem otworzenia i przełykania. Jednakże puszki czasem mogą eksplodować lub zawartość może być jedynie piwo-podobna. Najlepiej pije się je gdy jest pod dużym ciśnieniem. Kiedy pytasz się wytwórcy o jego zawartości dowiadujesz się, że jest zgodna i odnosi się do nieznanej listy publikowanej przez FDA.

Piwo AmigaOS

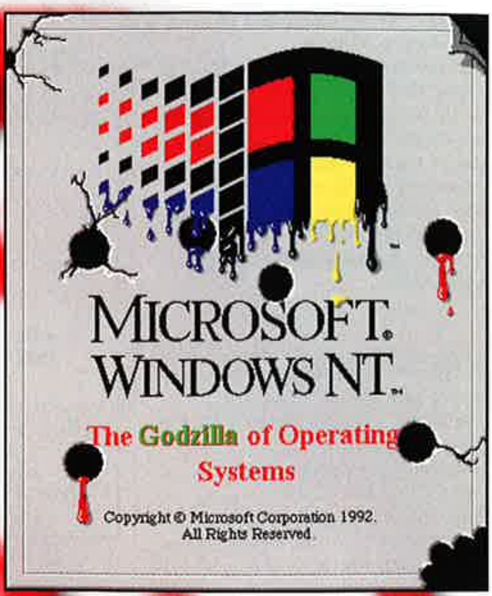
Firma wypadła już z interesu, jednak ich przepis został zapożyczony przez jedno z pokrewnych niemieckich przedsiębiorstw, tak więc piwo to też będzie importowane. Piwo to nigdy rzeczywiście nie kosztowało na odpowiednim poziomie, albowiem wytwórca nie rozumiał marketingu. Tak jak piwo Unix, AmigaOS ma grupę ekstremalnie lojalnych i głośnych zwolenników. Oryginalnie pojawia się w puszkach 16-jednostkowych, jednak teraz są też puszki o pojemności 32 jednostek. Kiedy pierwszy raz wchodziło na rynek opakowanie było błyszczące i kolorowe, jednakże wzór nie zmienił się specjalnie przez te wszystkie lata, tak więc teraz wygląda staro. Krytycy tego piwa skarżą się, że jest pomyślane jedynie do oglądania telewizji.

Piwo Unix

Pojawia się w wielu różnych odmianach, w puszkach od 8 do 64 jednostek. Amatorzy tego piwa są bardzo przywiązani do konkretnego rodzaju, mimo zapewnień, że wszystkie rodzaje smakują identycznie. Czasami otwieracz lamie się, tak więc należy mieć swój własny przy sobie, na takie właśnie okazje, w których dodatkowo potrzebujesz zarówno pełnego zestawu instrukcji jak i przyjaciela, który piwo Unix pije już od wielu lat.

Piwo Windows NT

Pojawia się w puszkach 32-jednostkowych ale możesz jedynie kupić je w większych kartonach. To powoduje, że większość osób musi kupić sobie większe lodówki. Puszki wyglądają tak jak te od piwa Windows 3.1, ale producent obiecuje zmienić ich wygląd na podobny do piwa Windows 95 - po tym jak to piwo zaczęło się sprzedawać. Uważane jest za piwo "mocne w swoim rodzaju" i sugeruje się picie go w barach.

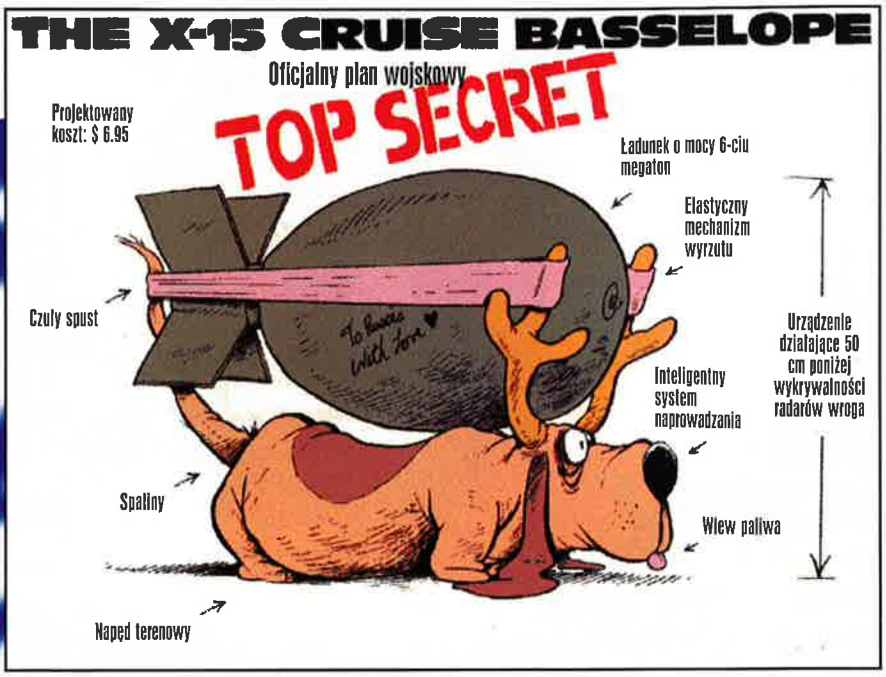


Piwo Windows 95

Puszka jest bardzo podobna do puszki piwa Mac, jednak smakuje bardziej jak piwo Windows 3.1. Pojawia się w puszkach 32-jednostkowych, lecz gdy zajrzysz do środka, w rzeczywistości ma jedynie 16 jednostek. Większość ludzi prawdopodobnie nadal będzie pić piwo Windows 3.1 zanim ktoś z ich przyjaciół nie spróbuje piwa Windows 95 i powie, że mu smakuje. Spis zawartości, kiedy spojrzysz na mały wydruk z nim, ma niektóre te same produkty co piwo DOS, nawet pomimo tego, że producent zapewnia, iż jest to całkowicie nowy wyrób.

Piwo OS/2

Pojawia się w opakowaniach 32-jednostkowych. Rzeczywiście daje ci



możliwość równoczesnego picia kilku piw DOS. Pozwala ci też pić piwo Windows 3.1 oddzielnie, lecz trochę wolniej. Głosi, że jego puszki nie eksplodują kiedy je otwierasz, nawet jeśli wcześniej wstrząśniesz nimi. W rzeczywistości nigdy nie widziałeś kogokolwiek pijącego piwo OS/2, jednak jego wytwórca (International Beer Manufacturing) zapewnia, że sprzedał już 9 milionów sześcio-paków.

Piwo Windows 3.1

Do niedawna najpopularniejsze na świecie. Pojawia się w opakowaniach 16-jednostkowych, które w dużej mierze wyglądają jak Piwo Mac. Musisz jednak posiadać już Piwo DOS. Wydaje się, że masz możliwość wyp icia wiele poszczególnych Piw DOS, ale w rzeczywistości możesz wypić tylko kilka z nich, bardzo powoli,

szczególnie wolno jeśli w tym samym czasie pijesz Piwo Windows. Czasami, bez specjalnej przyczyny, opakowanie Piwa Windows eksploduje kiedy je otwierasz.

Piwo Mac

Najpierw pokazało się w puszkach 16-jednostkowych, ale teraz można dostać też o pojemności 32 jednostek. Uważane przez wielu jako piwo "jasne". Wszystkie puszki wyglądają jednakowo. Kiedy bierzesz jedna z lodówki otwiera się sama. Spis zawartości jednak nie znajduje się na opakowaniu, a kiedy chcesz zapytać się o nią, to otrzymujesz odpowiedź, że "nie musisz jej znać". Informacja na etykiecie przypomina ci byś zużyte wyrzucił do śmietnika.

BUDOWA MÓZGU MĘŻCZYZNY

Uwaga: ze względu na śladową wielkość nie zaznaczono komórki wrażliwej na płacz dziecka w nocy

Piwo DOS

Konieczne jest byś użył własnego otwieracza, a także zmusza cię do dokładnego przeczytania instrukcji przed otworzeniem. Oryginalnie pojawia się tylko w puszkach o pojemności 8 jednostek, ale teraz dostępne jest też w 16-jednostkowych puszkach. Jakkolwiek puszka podzielona jest na 8 segmentów po 2 jednostki każdy, a do każdej z nich jest oddzielny dostęp. Niedługo odstąpi się od tego albowiem wiele osób chce dalej pić, mimo tego, że już jest niedostępne.

•Definicja użytkownika komputera

Zestresowana istota zazwyczaj rodzaju żeńskiego która wykonuje swoją pracę przy oślepiającym oczy monitorze wykorzystując do tego

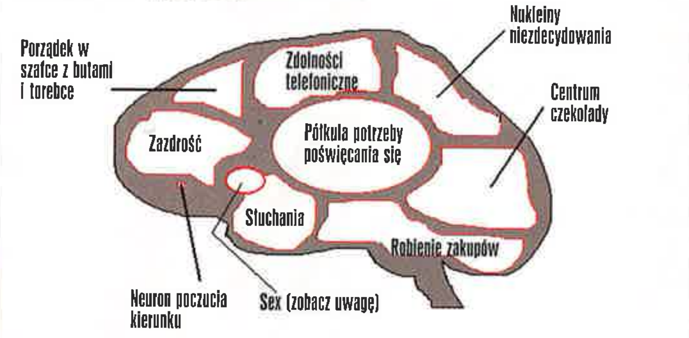
bezużyteczne programy, niezrozumiałe podręczniki i niedostosowane urządzenia peryferyjne. Bez pomocy komputera można by było wykonać te prace w o połowę krótszym czasie.

•Definicja posiadacza osobistego bólu profesjonalnego

komputera

Stworzenie męskie któremu nie robi różnicy to że poświęca nie kończące się godziny zajęciu z którego nie ma żadnej praktycznej korzyści, a przy którym traci wszelki kontakt z rzeczywistością i nie ma już w ogóle czasu dla otoczenia, rodziny i przyjaciół.

BUDOWA MÓZGU KOBIETY



Uwaga: Proszę zwrócić uwagę jak blisko siebie są położone mały płat sexu i duży słuchania

Prawdziwi programiści

Prawdziwi programiści nie piszą instrukcji do programów. Użytkownicy powinni uważać się za szczęściarzy, że w końcu dostali program i powinni brać to, co dostają.

Prawdziwi programiści nie komentują kodu. Jeżeli był trudny do napisania, musi być trudny do odczytania.

Prawdziwi programiści nie rysują diagramów. Diagramy, mimo wszystko, są formą dokumentacji. Rysowali je jaskiniowcy i zobaczcie jak skończyli.

Prawdziwi programiści wiedzą lepiej, czego oczekują użytkownicy.

Prawdziwi programiści uważają, że programowanie strukturalne jest spiskiem komunistycznym.

Programiści uwielbiają prażoną kukurydzę. Koderzy przyrządzają ją sobie w kuchence mikrofalowej, zaś prawdziwi programiści wykorzystują ciepło wydzielane przez mikroprocesor. Obserwując proces prażenia potrafią określić, jakie zadanie jest wykonywane.

Jak odpowiedzą pytani o drogę programiści:

• Programista piszący w języku C:

"Pójdzie pan do tego skrzyżowania, skręci w prawo, potem : prosto, prosto, prosto, w lewo i już pan jest na miejscu."

• Programista piszący w języku Pascal:

"Pójdzie pan do tego skrzyżowania, skręci w prawo w ulicę : Mickiewicza, potem prosto, prosto, ulica Słowackiego, dalej ulica : Prusa, a potem skręci pan w lewo w Żeromskiego i już pan jest."

• Programista piszący w asemblerze:

"Pójdzie pan tu do tego kiosku, kupi pan bilet za złotówkę, pójdzie na tamten przystanek, wsiądzie w tramwaj numer 16. Przejedzie pan pan 5 przystanków, na szóstym pan wysiadzie, przejdzie przejściem podziemnym i już pan będzie."

• Programista piszący w języku Prolog:

"Widzi pan tamten wysoki budynek trochę wystający ponad inne, z czerwoną reklamą na dachu? To tam."

• Programista piszący w języku lisp:

"Dojdziesz pan do tego skrzyżowania, a dalej się pan zapyta."

• Programista piszący w języku Basic:

"Pójdzie pan do tego skrzyżowania, przy Mickiewicza 16 : skręci w prawo, potem prosto. Za skrzyżowaniem zamiast Mickiewicza 34 będzie Słowackiego 2, to pójdziesz pan dalej prosto, potem zamiast Słowackiego 12 będzie Prusa 2, a potem przy Prusa 8 skręci pan w lewo w Żeromskiego i przy Żeromskiego 14 będzie pan na miejscu."

• **Programista piszący w języku logo:**

"Pójdzie pan do tego skrzyżowania, skręci pan w prawo, potem: prosto 1000 kroków, skręci pan w lewo i jeszcze ze 120 kroków i już."

• **Programista piszący w języku Ada:**

"Jak panu się śpieszy, to weź pan tramwaj, tu pan może kupić: bilet i z tamtego przystanku pojedzie pan ulicą Mickiewicza, Słowackiego, Prusa (tak gdzieś z 800 metrów), skręci w lewo, w Żeromskiego, wysiądzie i już pan jest, a jak woli się pan przespacerować, to tu do tego skrzyżowania, potem w prawo, ulicą Mickiewicza, potem Słowackiego, potem Prusa, potem w lewo w Żeromskiego i już pan jest."

• **Programista "bazo-danowy"**

"Wie pan, to by trzeba zapytanie SQL zrobić: Select ulice,numery from mapa where mapa.ulica.skąd = tutaj and mapa.ulica.dokąd = tam into cursor droga".

• **Użytkownik Windows**

"Wie pan, tu na pewno jest jakiś drogowskaz. Tylko akurat nie pamiętam gdzie. No tak, i but mi się rozwiązał, będę musiał teraz od nowa tłumaczyć". :)

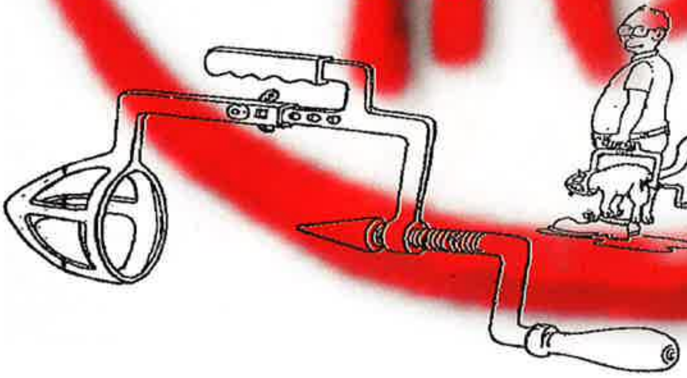
• **Użytkownik Win95**

"Myślę, że jak pokratkujemy kartkę 32 na 32 kratki, to będę mógł panu szybciej wytłumaczyć, bo wie pan mam nowy długopis z tego roku, taki nr 7.0 . Oż kurna, dlaczego on tak słabo pisze?!!!! Potrzebujemy więcej papieru żeby dobrze się pisało - kupi pan w tamtym kiosku zeszyt, to panu wytłumaczę."

• **Użytkownik Internetu**

"Ja to nie wiem, ale mogę spytać mojego znajomego ..... Albo wie pan co? Spyta pan w kiosku, tam ktoś może wiedzieć..."

Ekologiczne nosidełko dla kota



• **Programista piszący w języku Fortran:**

"Pójdzie pan tak ze sto kroków do tego skrzyżowania, potem skręci 60 stopni w prawo, potem z 800 metrów prosto, i skręt w lewo o 90 stopni, jeszcze ze sto metrów i już pan jest."

• **Programista piszący w dowolnym obiektowo zorientowanym języku:**

"Weź pan taksówkę."

• **Programujący w VISUAL C++**

"Wie pan co? To ja panu to narysuję"

• **Programista z Microsoftu**

"Jak pan mnie tu spotka za rok, to już będę wiedział, bo teraz to jeszcze się trochę gubię :)) No chyba że pan zapłaci za mapę, to będę mógł panu na niej pokazać :))))) ale musi to być mapa 32 kratki na 32 kratki, to szybciej pan dojdzie" :)

Reduta Nortona (opowiadanie rezydenta)

Nam pisać nie kazano. W systemie zadrżało
Ztrace'owałem program; dwieście funkcji grzmiało.
Globalnych procedur ciągną się szeregi,
Prosto, długo, daleko - jako morza brzegi;
I ujrzałem EXE'ka - wczytał, stertą skinął :
I jak ptak jedno skrzydło kodu zwinął;
Wylewa się spod skrzydła ściśniona tablica,
Wielka długa kolumna, jako dysku lica,
Nasypana iskrami sektorów. Jak tempy
Ku skasowaniu jej bieżą zastępy.
A przeciw niej - binarna, szybko przetworzona,
Jak FAT lecący na dysku reduta Nortona
Sześć tylko modułów; wciąż defragmentują;
I nie tyle inku dysze jeta plują,
I nie tyle bitów idzie przez RS-a w RETAL-u,
Ile te moduły wytworzą fraktalów.
Patrz, tam wirus, w sam środek sektora się nurza
Jak pamięć mały segment, procesor zachmurza;
Budzi się wirus, blok ostatni leci
I ostatnią łysiną bad-sectorów świeci.
Głowica z dala leci, prądem szumi, wyje;
Iskrzy jak DMA przed bitwą, miota się, dysk ryje; -
Już dopadła; jak boa śród ścieżek się zwija,
Czyta piersią, pisze zębem, oddechem odbija,-
Ostatniej nie widać, lecz słychać po dźwięku,
Po czytaniu się plików, kasowanych jęku;
Gdy CLUSTER od końca do końca przewiercił,
W powietrzu zaraz izolacją śmierdzi.
Gdzież jest system, co na rzezie te tłumy wyprawia?
Czy dzieli ich algorytm, stosu sam nadstawia?
Nie, on siedzi na płycie, na swojej matrycy,
Król wielki, samowładnik dysku połowicy;
Przełączył CMOS-a - i tysiąc sektorów już leci;
Podłączył - tysiąc katalogów opłakuje dzieci;
Odłączył - podają kości, tam w pamięci dziwy.
Mocarzu, jak DOS silny, jak WIZARD złośliwy,
Gdy bajty szeregowe twoje straszą sumy,
Gdy dysku twój kontroler pisze pełen dumy,
Commander się jeden twej władzy wypiera,
FAT formatuje i TRON ci odbiera,
TRON Ongrysów ściąga z twego dysku,
Bos go śmiał zdebaggowac w RISC-u!
(...)
Gdzież antywirus? - Ach, dziś pracował więcej
Niż na wszystkich przeglądach za twej władzy dziecięcej;
Zgadłem, dlaczego milczy bo nieraz widziałem
Lichy algorytm walczący z wirusów nawałem.
Gdy godzinę wołano dwa słowa: pisz, czytaj;
Gdy przerwania przejęte, MULTITASKING, mycha;
To skok bezpośredni, wre wirusia czynność;
Na koniec bez skoku pełnią swą powinność,
Na koniec randomowo, bez czucia napięcia,
Antywir jako młyn dysku, - czyta, grzmi, kręci
Kod z dysku w segmenta, z segmentów w oko:
Aż program wśród szczepionek długo i szeroko
Szukał, nie znalazł - antywir zawisnął,
Nie znalazłszy szczepionki, w pamięci się ścisnął;
I uczuł, że nim kręci pętla nieskończona;
Opuścił ją, wyskoczył; nim dobiją - skonał
Wektorem szarpnęło - w FAT wirusów kupa
Już łazła jak TEQUILLA na świeżego trupa.
Pociemniała pamięć - gdy zniszczyłem zator.
Zobaczyłem co zrobił NORTON INTEGRATOR.
On przez funkcyje wsparta na moim wektorze
Długo spoglądał na wirusów morze.
Na koniec rzekł "Stracona". Spośród portów jego
Spłynęło bajtów kilka, rzekł do mnie - "Kolego,
Algorytm twój lepszy, patrzaj tam w sektorze,
Znasz Nortona, czy widzisz gdzie?" - "Dyrektorze,
Czy go znam? - Tam stał zawsze, ten moduł kierował.
Nie widzę - znajdę - dojrzę! - w bad blockach się schował.
Lecz wśród najgłębszych zapętleń kodu ileż razy
Widziałem linker jego tworzący rozkazy...-
Widzę go znowu - tam wirusów prasa.
Wywija, grozi wrogom, a w SETUP adresa,
Kasują go - zginął - o nie, skoczył w dół - do drivera!"
"Dobrze - rzecze dyrektor - nie da im serwera".
(...)
SERVER zniszczony leży - rozjemcza mogiła.
Tam i ci co bronili, - i ci co się wdarli,
Pierwszy raz pokój szczery i wieczny zawarli.
I choćby BIOS wirusom kazał wstać, już dusza
Wirusia tam raz pierwszy BIOS-a nie posłuszą.
Tam zagrzebano tylu set kody i imiona:
Źródła gdzie? - nie wiem; lecz wiem, gdzie źródło Nortona.
On będzie Patron dysków! - bo dzieło zniszczenia
W dobrej sprawie jest święte, jak dzieło tworzenia;
DOS wyrzekł słowo stań się, DOS i zgiń wyrzecze.
Gdy przerwaniom adres funkcyj obsługi uciecze,
Kiedy dyski BIOS-ów tą dymą szalona
Obleje, jak wirusy redutę Nortona -
Kazać plemię hardware'u GIF-ami zatrute,
DOS wysadzi te sieci, jak on swą redutę.

Złota Kaczka

Grzybek i Złota Kaczka

W ostatnim czasie opisywaliśmy na naszych łamach przynajmniej parę multimedialnych programów dla najmłodszych. Wśród nich znaczną grupę stanowiły przeniesione na dysk kompaktowy bajki - czytane przez zawodowych lektorów, uzupełnione o gry i zabawy związane z treścią „czytanek", stanowią dla najmłodszych, a raczej bardziej dla ich rodziców, bardzo smakowity kąsek. Do grona firm mogących się poszczycić tego typu produkcją dołączył właśnie Leryx Longsoft ze swoją Złotą Kaczką.

Aleksander Olszewski

Zanim jednak zacznę pisać o samej komputerowej konwersji baśni Artura Oppmana, parę słów o jej konwencji. Mamy tu bowiem do czynienia z bajką w bajce. Jako „bajka nadrzędna" występuje opowieść o małym grzybku, który podczas swych leśnych wycieczek natknął się na starego, drewnianego laptopa. Dopiero sam laptop przechowuje w swoim wnętrzu bajkę właściwą, którą w tym wypadku jest właśnie wspomniana Złota Kaczka. Tego typu „udziwnienie" ma jedną niezaprzeczalną zaletę - umożliwia bezproblemowe przekształcenie tego jednego tytułu w całą serię. Zresztą nie ja sam to wymyśliłem, bowiem w niedługim czasie na rynku zagości następna bajka z drewnianego laptopa - „Orle gniazdo", także dzieło w stu procentach rodzime. Nie jestem wprawdzie jakimś patriotycznym oszołomem, ale do tej pory mieliśmy w większości przypadków do czynienia z baśniami z innych krajów, rzecz wprawdzie bardzo pozytywna, poszerzająca horyzonty myślowe najmłodszych, którzy jednak mimo wszystko własne dziedzictwo kulturowe także poznać powinni...

Zaległości są już jednak w dość szybkim tempie nadrabiane, skoncentrujmy się zatem na naszej obecnej delikwentce, Kaczce. Jako że ogólny zarys został już przedstawiony, przejdźmy od razu do opisu bardziej szczegółowego. Sama baśń prezentowana jest w formie około dziesięciominutowej animacji, przybierającej postać najbardziej dzieciom odpowiadających kreskówek. W pełni udźwiękowionemu filmowi towarzyszy głos narratora opowiadającego historię. Ze względu na bardzo zaawansowane rozmowy z dysponującym bardzo charakterystycznych głosem aktorem, nie będę się wypowiadał o jakości tej części programu, gdyż może się ona jeszcze, w porównaniu do dostarczonej nam wersji Złotej Kaczki, zmienić - choć i tak, nawet obecnie, jest to nadzwyczaj przyjemne do słuchania i oczywiście bardzo wyraźne. Zresztą, dla jeszcze dokładniejszego wgłębienia się w przekazywane treści, można włączyć podpisy. I mimo iż baśń ta stanowi lekturę dla pięcioklasistów, nie jest to pomysł chybiony. Wystarczy bowiem nawet pobieżnie przewertować książkowe wydanie Złotej Kaczki, a znajdzie się tam całkiem pokaźną liczbę wyrazów staropolskich, które obecnie albo wyszły z użycia, albo zmieniły swe pierwotne znaczenie. A w programie bez podpisów ich zrozumienie byłoby zadaniem dość kłopotliwym. Ale nie tylko „pod-tekst" wspomaga proces poznawczy. Integralną częścią dzieła Leryxu jest bowiem słownik wyrazów staropolskich. I to nie w formie jakiejś surowej, pisanej czarną czcionką listy na białym tle - pomimo tego, że ona sama także wprawdzie istnieje (jakoś trzeba przecież wybrać interesujące nas wyrażenie), to z poważnymi publikacjami ma niewiele wspólnego, trzymając miły fason reszty dzieła. Po samym wybraniu pojawia się bowiem rozbudowana część opisowa, ilustrowana graficznym wcieleniem zbitki liter mogących sprawiać trudności.

Lepszemu przyswajaniu słownictwa - i ogólnie: informacji o życiu w przeszłości - służą także pozostałe „dodatki" składające się na Złotą Kaczkę jako całość. Mamy więc możliwość zatrzymania głównego filmu, by samemu zabawić się w odkrywanie świata, w którym żyli bohaterowie, a dzięki bardzo dużej liczbie króciutkich animacji nie jest to w żadnym wypadku zajęcie nudne! Przyznał to nawet sam wielki Inquisitor - aczkolwiek niechętnie, by nie psuć sobie opinii twardziela.

Poszczególne lokacje można także zwiedzać bez potrzeby oglądania bajki, zostały one bowiem zgrabnie zgrupowane pod jedną z pozycji menu. Nie jest to rzecz jasna jedyna z interesujących opcji rezydujących w menu. Równie, jeśli nawet nie bardziej zajmujące są puzzle: korzystają z grafik ilustrujących na przykład poszczególne lokacje (oczywiście tylko ich część, bo całość nie mieści się naraz na monitorze, obraz trzeba scrollować, a takie rozwiązanie w puzzlach raczej się nie sprawdza...), a przy okazji nie są statyczne - poszczególne „klocki" są przez cały czas animowane! Mamy więc tu do czynienia nie tyle z układaniem obrazu, co animacji - w pewnym sensie, oczywiście - co wnosi do tematu układanek coś nowego. Aż miło się pogłowić.

Głowieniu się, w pozytywnym tego słowa znaczeniu, służy także zestaw krzyżówek, okupujących kolejną pozycję w menu. W porównaniu do paru innych rozwiązań, tutaj poszczególne wyrazy przenosi się na odpowiednie miejsce przy pomocy myszy - nie trzeba więc zdejmować ręki z myszki by dotykać klawiszy - rozwiązanie o wiele od ręcznego wpisywania przyjemniejsze. A skoro o przyjemności mowa: ostatnia z rozrywkowych pozycji prowadzi do działu z kolorowankami. Rysunki wzięto oczywiście z bajki, ale o ich barwach decyduje osoba siedząca przed monitorem. Eksperymentować można do woli, bez obawy o przetarcie papieru, złamanie kredki czy rozlanie farb, a gotowe cudo da się wydrukować na drukarce, by później włożyć je w ramkę i powiesić na ścianie.

By krótko całość podsumować: jest to tytuł bardzo udany, o rewelacyjnej multimedialnej oprawie, z paroma dodatkowymi zabawami bazującymi na głównym tekście. Wad właściwie nie posiada - w każdym razie nic nie zdołało rzucić mi się w oczy na tyle, by mogło w tym niezbyt chlubnym miejscu tekstu zostać umieszczone - a jako produkt bardzo dobry, wart jest polecenia. A jeśli i pozostałe programy z serii będą „trzymały poziom", cóż - młodsi maniacy komputerów tylko na tym zyskają. ■

Q-ACTION	**Producent:** Leryx Longsoft
Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	**Dystrybutor:** Leryx Longsoft
Internet: http://www.	

INFO

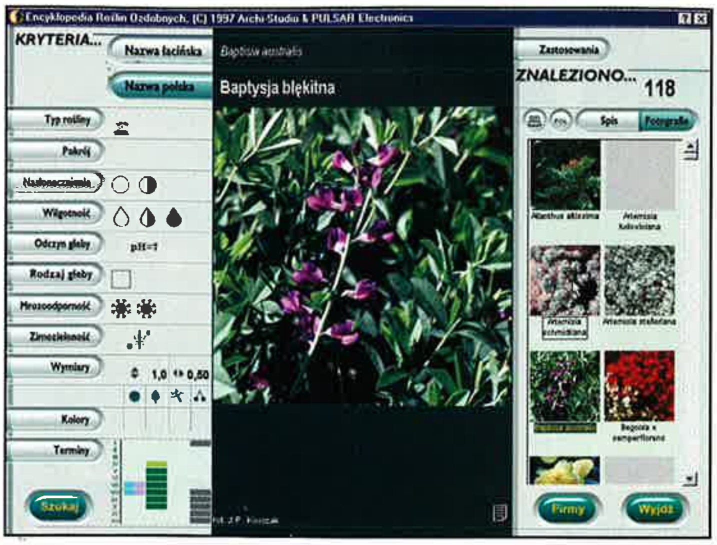
Encyklopedia Roślin Ozdobnych

Kwiatki w Windows

Na początek chciałbym zaznaczyć, że tekst nie będzie dotyczył „bonusowych opcji" wspomnianego w tytule systemu, owocujących niebieskim „screensaverem" i tym podobnych, ale kwiatków najzupełniej realnych, usystematyzowanych w encyklopedii i wydanych na CD-Rom w programie zatytułowanym „Encyklopedia Roślin Ozdobnych", a działającym pod Windows właśnie.

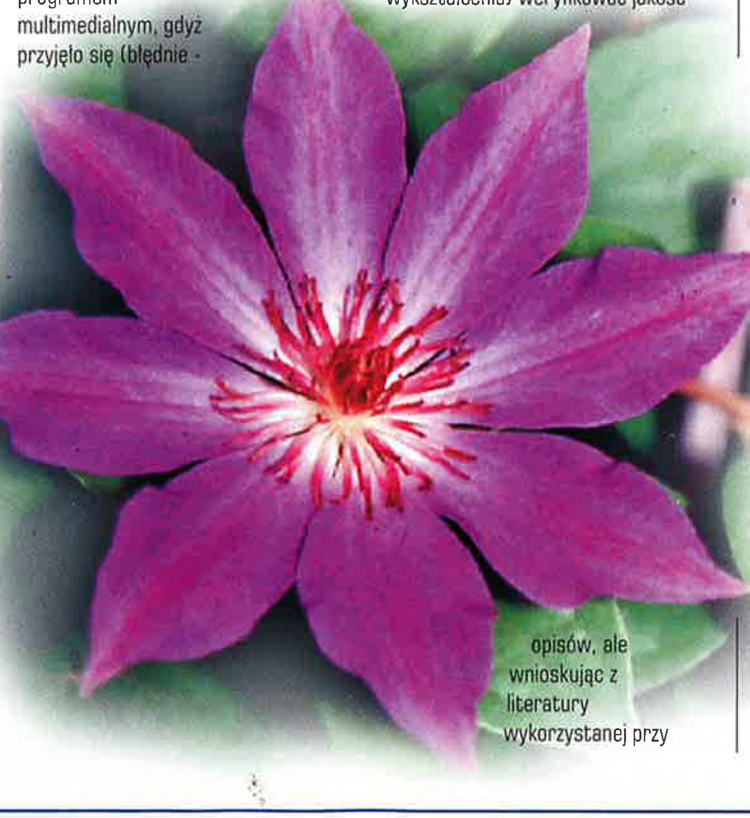
KRZYSIEK KALISZEWSKI

Szczęśliwie za sobą już mamy czasy, kiedy między multimedialnymi wydawnictwami (nie cierpię tego określenia, ale niestety przyjęło się) rodem z zachodu a polskimi ziała przepaść jakościowa. Encyklopedia nastawia przyjemnie użytkownika estetycznym i efektownym wykonaniem. Przy tym nie jest to osiągnięte nadmiarem „multimediów". Wręcz przeciwnie - wystrój programu jest skromny, ale może właśnie dzięki temu estetyczny i funkcjonalny w odbiorze. W zasadzie trudno nawet nazwać Encyklopedię programem multimedialnym, gdyż przyjęło się (błędnie - nie mogłem sobie darować) uważać za takowe tylko aplikacje posługujące się animacjami, dźwiękiem itd., a tutaj tego akurat nie ma. Tyle że w przypadku opisywanego produktu jest to zupełnie słuszne. Do zaprezentowania wiedzy o danej roślinie ozdobnej w zupełności wystarczy jej zdjęcie i opis własności, najlepiej jeśli usystematyzowany w tabeli jednakowej dla każdego gatunku (tzn. zawierającej takie same rubryki, a nie ich zawartość :)). Program to właśnie oferuje i robi to dobrze, np. wyszukiwanie wg określonych kryteriów jest zorganizowane wyjątkowo wygodnie, a i reszcie opcji nie można niczego zarzucić.



Zawartość ERO to nie tylko kwiatki, jak wskazywałby tytuł. Encyklopedia obejmuje ogólną kategorię roślin ozdobnych: drzewa, krzewy, byliny i rośliny jednoroczne (kategorie zaczerpnięte z programu). Trudno mi (nie ten profil wykształcenia) weryfikować jakość opisów, ale wnioskując z literatury wykorzystanej przy tworzeniu aplikacji (całkiem bogaty wykaz pozycji), na pewno nie znajdziemy tam informacji nierzetelnych.

Dane dotyczące poszczególnych roślin przeznaczone są dla hodowców, działkowców i amatorów hodujących rośliny w przydomowych ogródkach, więc nie szukajmy tu dokładnych klasyfikacji łacińskich itp. Oprócz opisu wyglądu rośliny i jej zdjęcia (można powiększyć je do rozmiarów całego ekranu: 1024x768 i więcej), znajdziemy tam natomiast wiele informacji potrzebnych do uprawy danej rośliny. Opis każdego egzemplarza składa się z nazw polskiej i łacińskiej, zdjęcia i słownej charakterystyki, oraz dwunastopozycyjnej tabeli, gdzie znajdziemy: typ rośliny (drzewa, krzewy itp., jak pisałem wyżej), pokrój (kształt rośliny i jej sylwetka - w sumie dziesięć wyróżnialnych pozycji), nasłonecznienie, wilgotność, odczyn gleby (te pozycje nie wymagają wyjaśnienia), rodzaj gleby (piaszczysta, gliniasta itd.), mrozoodporność, zimozieloność (o tym za chwilę), wymiary, kolory, terminy (kwitnienia, owocowania itd.) oraz zastosowania (żywopłot, pergole, kwietniki itd.). Jak widać, powyższe kategorie pozwalają na dokładne zaplanowanie wyglądu nie tylko naszej działki, ale nawet skromnego ogrodu botanicznego. Praktycznie nie można tu wskazać żadnych wyraźnych błędów czy braków, ale do jednej rzeczy mam zastrzeżenia. Otóż nazwy „mrozoodporność" i „zimozieloność" raczej nie brzmią dobrze w języku polskim. Po części usprawiedliwia program to, że użycie określeń „odporność na zimno" i „roślina wiecznie zielona" psułoby kompozycję menu (zbyt długie przyciski w stosunku do pozostałych), ale jakoś takie sformułowania dziwnie się czyta.



Oprócz wymienionych pozycji (nigdzie nie znalazłem ogólnej ilości roślin w programie, ale jest ich naprawdę dużo), uwagę zwraca lista firm zajmujących się hodowlą, handlem itp. Autorzy zapowiadają sukcesywne aktualizowanie informacji w encyklopedii, zarówno jeśli chodzi o rośliny (w miarę pojawiania się nowych gatunków na naszym rynku), jak i o firmy.

Podsumowując: Encyklopedia Roślin Ozdobnych jest programem skierowanym do określonej grupy użytkowników i jako taka spełnia wszystkie stawiane przed nią wymagania. Po prostu kawał dobrej, profesjonalnej roboty. ■

Q-ACTION	**Producent:** Archi-Studio sp. z.o.o./ Pulsar Electronics
Wymagania: Win95/NT 3.51, 486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA 800x600	**Dystrybutor:** Archi-Studio sp. z.o.o./ Pulsar Electronics
Internet: http://www.archi-studio.com.pl	

INFO

Prawo Jazdy 98, Nauka i testy

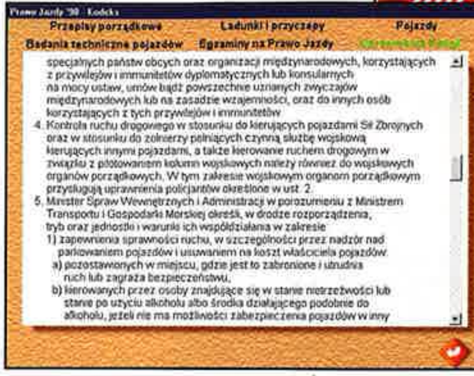
Wyśniona tekturka

Dobrze, że podczas gdy ja bawiłam się programem Prawo Jazdy 98, kolega Gem.ini spędzał miło czas na swym długo wyczekiwanym urlopie. Zapewne nie uniknęłabym głupich komentarzy z jego strony na temat kobiet za kierownicą. Mrożącymi krew w żyłach historiami na temat piękniejszej części kierowców potrafi sypać jak z rękawa i dziwnym trafem przeważnie podczas tych opowieści ja jestem akurat w pobliżu. Prawdę powiedziawszy znalazłaby się szczypta prawdy w stwierdzeniu, iż kobieta (niekoniecznie blondynka) za kierownicą sieje spustoszenie na drogach i potrafi być sprawcą imponującego korka ulicznego. Wysuwam ów śmiały wniosek na podstawie rodzinnych doświadczeń: płeć żeńska w mojej rodzinie od czasów pojawienia się pojazdów zaprzężonych w konie mechaniczne prezentowała i nadal prezentuje wyjątkowy antytalent w dziedzinie umiejętności trzymania kierownicy.

JASPIN

Szkoda tylko, że i większa część egzaminatorów ma podobne zdanie o kobietach-kierowcach, który to smutny fakt odczułam na własnej skórze. Po raz drugi nie miałam okazji umówić się z jednym z panów egzaminatorów z bardzo prozaicznego powodu: braku czasu. Ostatnio Naczelny postanowił odświeżyć mi nieco pamięć i wzbudzić we mnie na nowo chęć ponownego chwycenia w dłonie twardej kierownicy, najlepiej jakiegoś małego samochodu. Program Prawo Jazdy 98 rzeczywiście przywołał we mnie niezapomniane wrażenia z jazd próbnych z egzaminatorem na karku, który co chwila w moje prawe ucho wykrzykiwał jakieś inwektywy, modlił się i rwał włosy z głowy. Do dziś nie jestem pewna, czy chodziło mu o pieszych na pasach, czy o moją popisową jazdę, z całkowitym zlekceważeniem hamulców oraz skrzyni biegów.

Jedno jest pewne: po czasie spędzonym z programem Prawo Jazdy 98 postanowiłam ponownie sprawdzić swe siły za kierownicą i "za testami". Właściwie to pracując z programem, wyćwiczyłam sobie tę drugą umiejętność, czysto teoretyczną, czyli rozwiązywanie testów, ale myślę, że z praktyką nie będzie gorzej. Jako niedoszła (jak do tej pory) posiadaczka prawa jazdy stwierdziłam, iż program stanowi coś w rodzaju książki oraz żywego instruktora na kursie (nie na jeździe) w jednym. W zasobach "Prawka" znajdziemy przedrukowany z oryginału kodeks drogowy, z którym możemy się zapoznać (ale czy w ogóle da się cokolwiek z tego zrozumieć - to już inna sprawa), wszystkie aktualne testy egzaminacyjne, ogólne zasady poruszania się po drodze łącznie z wyjaśnieniem znaków drogowych oraz słownik terminów drogowych (ulica, pojazd, kierowca itp.).



W części "nauka" znajdziemy zbiór praw pisanych i niepisanych obowiązujących na drogach przekazany w formie tekstu, obrazków oraz animacji. Do niektórych sytuacji najczęściej powstających na drogach dołączono krótką animację, wskazującą, jak zachować się w danej chwili. Filmiki prezentowane są w małych okienkach, aczkolwiek nie przeszkadza to w ich odbiorze, tym bardziej, że są płynne, czytelne oraz dobrej jakości. Podczas czytania tekstu na temat zasad ruchu drogowego, sposobu wykonywania poszczególnych manewrów, udzielania pierwszej pomocy oraz wkuwania do głowy definicji znaków drogowych, często spotyka się słowa odznaczone innym kolorem. Są to odnośniki do zawartego w programie słownika, w którym na bieżąco znajdziemy wytłumaczenia pozornie znajomych pojęć, o które często pytają egzaminatorzy po skończonej jeździe (lub nawet w jej trakcie).

Bez wątpienia do najważniejszej części programu Prawo Jazdy 98 należą testy (na kategorie B, C oraz D), które są pierwszym sprawdzianem swoich sił podczas długiego procesu egzaminacyjnego poprzedzającego otrzymanie upragnionego karteluszka. W tej sekcji mamy możliwość samodzielnego wyboru numeru testu, który chcemy "roztrzaskać" w dwie minuty, bądź też, tak jak się to odbywa w przypadku rzeczywistego egzaminu, oddać się w ręce losu i pozwolić komputerowi wybrać odpowiedni numerek sprawdzianu. Udzielanie odpowiedzi odbywa się tak jak w przypadku jakiegokolwiek typu egzaminu testowego. Wątpliwość budzi jednak niemożność rozwiązywania zadań w dowolnej kolejności, a przecież niemalże na każdym testowym egzaminie, niekoniecznie z prawa jazdy, delikwent może odpowiadać w kolejności, jaka mu najbardziej pasuje. Zazwyczaj, przeskakując z pytania na pytanie, odpowiadamy na najłatwiejsze, aby te gorsze i bardziej podchwytliwe zostawić na dramatyczny koniec. Tutaj jednak nie mamy tej możliwości, a nieudzielenie odpowiedzi na aktualnie wyświetlane pytanie oznacza błąd i niezaliczenie danej kwestii. Hmmm. Dalszy przebieg części testowej programu jest praktycznie identyczny z tym, co spotykamy w przypadku "pracowania" z rzeczywistą kartą egzaminacyjną leżącą na biurku, i nie wzbudza kontrowersji.

Do formy graficznej programu również nie mam zastrzeżeń, a wręcz przeciwnie - chciałabym za nią pochwalić autorów, ponieważ sprawia ona wrażenie wykonanej z dbałością o szczegóły i przede wszystkim umiłą naukę. Widać, iż postarano się o wszystko, zarówno pod względem technicznym, jak i edukacyjnym i zapięto na ostatni guzik, unikając pozostawienia niedokończonych elementów. Animacje, obrazki, treści edukacyjne oraz interfejs użytkowania składają się na wysokiej klasy program edukacyjny, który może okazać się dość dobrym uzupełnieniem kursu prawa jazdy, a na pewno doskonałym wstępem do niego. W każdym razie osoba, która wcześniej oglądała samochody jedynie na parkingach i to z daleka, może bez obaw, po sesji z programem, zapisać się na kurs nauki jazdy, ze sporym zasobem odpowiednich wiadomości w głowie. Ja w każdym razie na pewno przy najbliższej nadarzającej się okazji nie zapomnę wstąpić do siedziby odpowiedniej instytucji. (I wreszcie uświadomię Gem.ini'emu... kto lepiej prowadzi samochód!). ■

CD-ACTION	**Producent:** Image/Fresh
Wymagania: Win 95, CDx4, P100, 16MB RAM, SVGA	**Dystrybutor:** Marksoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.marksoft.com.pl	

INFO

Jeśli programy do nauki języka angielskiego to tylko

THE LANGMaster SERIES®

Dostępny również na DVD ROM

199 zł.

199 zł./1 PACK

299 zł./1 KIT

NOWOŚĆ!

THE HEINEMANN TOEFL® practice Course & preparation Tests

Wyjątkowy zestaw programów zapewniający efektywne przygotowanie do egzaminu TOEFL. Wspaniały materiał dydaktyczny dla osób posługujących się językiem angielskim na poziomie zaawansowanym. Przygotowane w technologii Dual Publishing (współpraca z internetem).

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

ENGLISH in Action

NOWOŚĆ!

Rewelacyjne multimedialne i interaktywne słowniki, kursy oraz testy języka angielskiego na płytach CD-ROM/ DVD-ROM • Największa i najatrakcyjniejsza oferta dostępna na rynku • Najbardziej zaawansowane technologicznie produkty • Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień • Satysfakcja gwarantowana.

Dystrybucja:

TCH Components Warszawa
tel. (022) 646 00 33
(022) 48 71 72
http://www.tch.com.pl

ARD-SOFT Warszawa
tel. (022) 863 22 59
(022) 863 79 56

EXE Wrocław
tel. (071) 353 70 02
(071) 353 70 06

FF COMPUTERS
Sprzedaż bezpośrednia
http://www.ffcomp.com.pl
tel. (033) 18 55 99
(022) 660 51 01

DHO Warszawa
Dystrybutor programów
tel. (022) 628 53 21
(022) 628 84 95

Sklepy **VOBIS Microcomputer**
na terenie całego kraju

MAG Kraków
tel. (012) 634 48 07
(012) 634 51 11

Zostań naszym Partnerem!

Produkcja w Polsce:

DD KOMPUTERY - EPA Polska • ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom • tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36 • e-mail: ddkomp@epaonline.com

www.epaonline.com/poland

Encyklopedia Seksu

Podręcznik współżycia

Na początek zmuszony jestem zacytować ostrzeżenie umieszczone na pudełku programu, którego recenzję (po długim namyśle całej redakcji) zamieszczamy poniżej. Otóż: „program przeznaczony jest tylko dla osób dorosłych. Zawiera naturalne sceny z życia płciowego i ma charakter wyłącznie poznawczy".

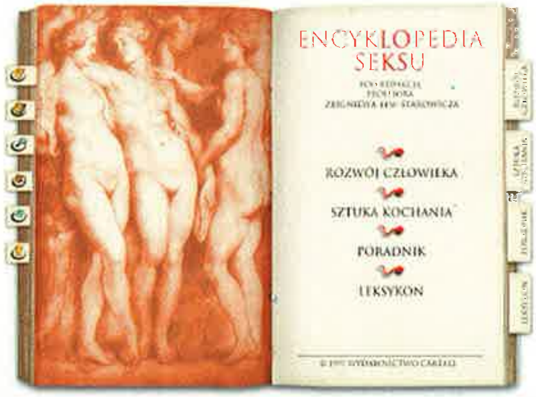
Krzysiek Kaliszewski

Po opraciu wyżej wymienionego ostrzeżenia służy duży, jak na tego typu oznaczenia, symbol „18" w czerwonym kółku. Program nie może być przeglądany przed zakupem (jest to główny zarzut w sprawie dostępności pornografii dla dzieci w pismach erotycznych), a na boxie widnieje powszechnie znany obraz Rene Magritte'a - „Gwałt" (tylko tytuł brzmi kontrowersyjnie - jak możecie sami się przekonać po skanie okładki na stronie z artykułem), który w niczym nie powinien naruszyć niczyich uczuć. I teraz moje osobiste zastrzeżenia: Zdaję sobie sprawę, że tematyka ta wywołuje wiele dyskusji, ale uważam, że wydawnictwa takie jak „Encyklopedia Seksu" są jak najbardziej przydatne (pełnoletni jestem już od jakiegoś czasu i chodzi mi „wyłącznie o walory poznawcze":)). Wiedza jeszcze nikomu nie uczyniła krzywdy, a zgodnie z wiadomościami, którymi dysponuję, program nie stoi w konflikcie z zasadami czy dogmatami żadnej z popularnych religii. Brak w nim słów wulgarnych i jakiegokolwiek nakłaniania do współżycia pozamałżeńskiego, aborcji i innych kwestii, na które społeczeństwo naszego kraju jest szczególnie uwrażliwione. Jeśli ktoś mimo wszystko czułby się faktem zamieszczenia takiej recenzji zbulwersowany: prosimy po prostu o przejście do innych artykułów.

Profesor Zbigniew Lew-Starowicz jest od dawna powszechnie uznanym autorytetem w dziedzinie seksuologii, więc jego nazwisko na pudełku, jako redaktora encyklopedii, samo w sobie stanowi gwarancję jej jakości. Wiadomo też, że poszukując konkretnej wiedzy nie zetkniemy się z żadnymi niewybrednymi aluzjami czy teoriami nie potwierdzonymi lub wręcz niezgodnymi z prawdą (jak to miało miejsce w części podręczników do „Wychowania seksualnego"). Jest to naprawdę istotne, gdyż w tym akurat przypadku błędne informacje mogą nieść z sobą fatalne konsekwencje.

Wiedza zawarta w programie podzielona jest na cztery kategorie. Pierwsza z nich - rozwój człowieka - omawia dokładnie kolejne etapy od zapłodnienia do okresu dojrzewania (zabrakło okresu przekwitania, ale w zasadzie nie wiem, czy to jeszcze rozwój). Temat podzielony jest na trzynaście zagadnień, przy czym ostatnie - dojrzewanie - zawiera wyodrębnione pozycje na temat dziewcząt i chłopców. Każdy temat jest omówiony dokładnie, często poparty rysunkami poglądowymi i animacjami, ale przy tym w taki sposób, że prezentowany tekst powinien zrozumieć nawet ktoś, kto swoją edukację z zakresu biologii zakończył na szkole podstawowej (pomagają odsyłacze, ale o nich później).

Kolejna kategoria jest jednocześnie najbardziej kontrowersyjna. Zatytułowana jest: „sztuka kochania" i zawiera filmy ilustrujące różne pozycje. Choć siłą rzeczy nie do uniknięcia jest w tym przypadku nagość, to daleki byłbym od nazwania tego pornografią. Absolutnie nie mają miejsca sceny z premedytacją eksponujące genitalia, filmowany stosunek nie nosi również znamion „nienaturalności" w rodzaju skórzanych akcesoriów itp. Po prostu skromnie urządzona sypialnia i kochająca się para. Filmów jest siedem i każdy obejmuje pewną grupę pozycji.



Trzecia część encyklopedii to poradnik. Zawiera on odpowiedzi na najbardziej nurtujące problemy związane z życiem seksualnym podzielone na trzy grupy - dotyczącą kobiet (cztery zagadnienia), mężczyzn (sześć) i par (dziesięć). Informacje tu zawarte są ciekawe i wartościowe nawet dla osób, które czują się „uświadomione" już od dawna i z pewnością mogą dopomóc w uatrakcyjnieniu życia seksualnego oraz uczynieniu go pełniejszym (a często też rozwiązać pojawiające się problemy).

Ostatnią częścią Encyklopedii jest leksykon zawierający notki (czasem krótkie, ale często także całostronicowe artykuły) na temat wszystkich kwestii dotyczących seksu i ogólnie pojmowanej płciowości (ponad sześćset zagadnień). Ułożone są one w porządku alfabetycznym i zawierają hipertekstowe odsyłacze, co w połączeniu z prostym wyszukiwaniem pozwala łatwo odnaleźć interesującą nas problematykę. Oprócz suchych definicji znajdziemy tu również bardzo ciekawe opracowania na temat seksualności w historycznych kulturach (np. Japonia, Aztekowie), czy w najpopularniejszych religiach. Kilka zaprezentowanych tu informacji wzbudziło we mnie pewne wątpliwości, np. definicja potocznego pojęcia „alfons" przy braku oficjalnego „sutener", ale już samo sformułowanie definicji było jak najbardziej prawidłowe, więc w sumie trudno tu stawiać poważniejsze zarzuty. Generalnie leksykon przydać się może także z innych, niż zdobywanie wiedzy, powodów. Otóż z pewnością poszerzy on zakres dostępnego słownictwa, które używane jest w trakcie rozmów o seksie (w przypadku większości ludzi nie jest on niestety zbyt obszerny).

Podsumowując - wiedza, którą oferuje Encyklopedia Seksu jest obszerna, przystępnie podana i z pewnością przydatna. Nawet osoby aprobujące wyłącznie seks w celach prokreacyjnych znajdą tu coś dla siebie, choćby w kategoriach „Rozwój człowieka" i „Leksykon". Zresztą odnosi się to generalnie do wszystkich, których mogą bulwersować filmy z działu „Sztuka kochania". We wspomnianych opcjach Encyklopedii bowiem nic takiego nie ma. I to w zasadzie wszystko, jeśli chodzi o zawartość programu - pora na oprawę.

Ta prezentuje się równie dobrze. Program uruchamia się na pełnym ekranie niezależnie od użytej rozdzielczości, przy czym nie jest to osiągnięte kosztem dodania czarnych ramek naokoło okna w rozdzielczości 640x480 - mamy do czynienia z pełnym reskalowaniem. Projekt wizualny Encyklopedii to książka (właściwie księga) z pełniącymi funkcję pozycji menu zakładkami. W wielu miejscach program okraszony jest ilustracjami znanymi koneserom sztuki (zarówno antycznej, jak i późniejszej - ze współczesną włącznie) a związanymi w jakiś sposób z seksem (np. Adonis i Wenus czy mój ulubiony Ogród Rozkoszy Ziemskich Hieronima Bosha). Obsługa programu jest praktycznie intuicyjna, ikony małe, ale czytelne, a odsyłacze działają na zasadzie hipertekstu (kliknięcie na wyróżnionym słowie/pojęciu automatycznie odsyła do jego definicji). W tle cały czas cicho przygrywa muzyka. Osobiście jedyne, co wydaje się w tym wydawnictwie nieatrakcyjne, to dobór obrazu na okładkę, ale to już jest rzecz gustu. Generalnie Encyklopedię Seksu firmy Cartall gotów jestem bez zastanowienia polecić każdej (dorosłej) osobie. Po prostu warto. ■

Q-ACTION	**Producent:** Cartall
Wymagania: Win 3.1/95, 8 MB RAM, SVGA 65 tys. kolorów	**Dystrybutor:** Cartall
Internet: http://www.cartall.com.pl	

INFO

OPTIMUS Pascal
MULTIMEDIA
RMF FM® prezentuje:
machina
NAJLEPSZY MAGAZYN POPKULTURALNY
Rock w Polsce
około 400 artystów 180 fragmentów utworów 30 sekwencji wideo i filmów archiwalnych niemal 400 zdjęć około 70 animacji
5 PŁYT AUDIO GRATIS
PRZY ZAKUPIE JEDNEGO Z PIERWSZYCH 3000 EGZEMPLARZY PROGRAMU
Optimus Pascal Multimedia SA
ul. Wyspiańskiego 10 43-300
Bielsko - Biała tel. (033)
119 180, fax (033) 123 141
e-mail: marketing@opm.pl
http://www.opm.pl
Rock w Polsce kręci się dalej na
www.rock.pl
PUDŁO
ROCK BEZ PUDŁA
RO(C)K W POLSCE TO ZNACZNIE LŻEJSZE ZAJĘCIE NIŻ CAŁE ŻYCIE
Informacja handlowa: Optimus Bydgoszcz tel. (052) 345 11 77 Optimus Gdańsk tel. (0602) 765 006 Optimus Mysłowice tel. (032) 22 60 41, 222 60 42 Optimus ATS Szczecin te. (091) 462 31 75 Optimus Warszawa (022) 640 08 00 Optimus Wrocław tel. (071) 34 50 054 Optimus Centrala Nowy Sącz tel. (018) 444 05 61
Do nabycia w salonach Optimusa i wszystkich dobrych sklepach z oprogramowaniem.

Atlas Polski

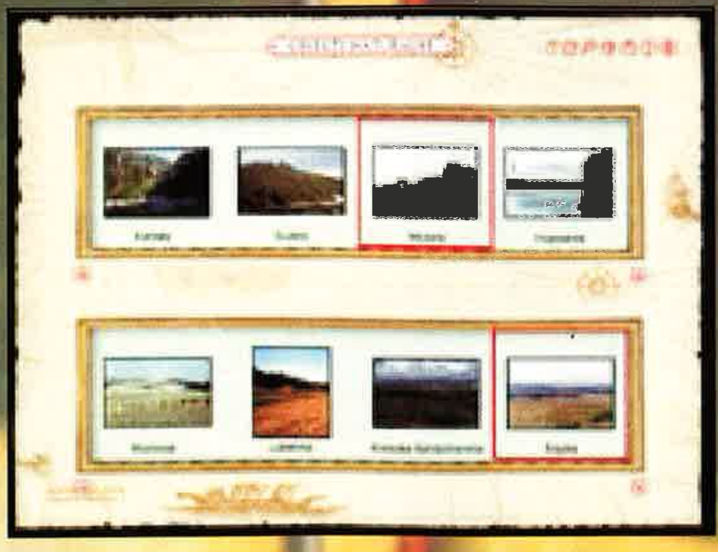
Na barkach Atlasa

Firma Cartall istnieje na rynku multimedialnych prezentacji komputerowych już od pięciu lat. Owocna współpraca z Topware, wydanie programów opartych o mapy elektroniczne Niemiec (rozpowszechnianych później w prestiżowych sieciach handlowych Media Markt i Kaufhof), jak również całej serii wydawnictw popularno-encyklopedycznych i nie tylko (np. Encyklopedia Broni, Encyklopedia Przyrody, Historia Sztuki, Przewodnik po Warszawie i wiele innych) ugruntowały pozycję firmy na rynku, natomiast w świadomości odbiorców utrwaliło się przekonanie o dobrej marce „wyrobów” z Cartall.

ANDRZEJ SITEK

Jedną ze starszych, podlegających wciąż modyfikacjom, wydawaną w kolejnych wersjach jest multimedialna prezentacja: Atlas Polski. Obecnie, wersja 6.0 została wzbogacona w dodatkowy krążek, na którym znajdują się bardzo ciekawe wywiady oraz spora baza danych innego typu. Zacznijmy jednak od początku...

Struktura programu jest bardzo czytelna, a zarazem prosta w obsłudze. Na treść Atlasu składa się kilka zasadniczych działów, w których znajdują się szczegółowe dane. Na głównym pulpicie umieszczono kilka odnośników tematycznych. Przede wszystkim: Mapa ogólnogeograficzna - czyli mapa Polski. Zaznaczono na niej 5000 miejscowości, sieć dróg i kolei, ukazano ukształtowanie powierzchni, rzeki i jeziora. Dostępnych jest 5 poziomów powiększenia, które uzyskuje się klikając na ikonie Powiększenie, a następnie w wybranym miejscu mapy, które ma zostać powiększone. Z kolei ikona Legenda pozwala włączyć lub wyłączyć legendę objaśniającą treść mapy i pokazującą jej aktualną skalę. Ikona Opis daje nam możliwość przeczytania komentarza do mapy. W trakcie pracy bardzo przydatna okazuje się funkcja Szukanie, która otwiera okno, gdzie dostępna jest lista wszystkich obiektów zawartych na mapie (w porządku alfabetycznym), co ułatwia odnalezienie tego, co nas interesuje. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na nazwie miasta umieszczonej w zielonym prostokącie (dla miast godnych i szczególnie godnych zwiedzenia) wyświetli się okno ze zdjęciem i tekstem o historii i zabytkach miasta. Dla tych większych po kliknięciu na ikony obiektów w prawym, górnym rogu wyświetlonych zostanie jeszcze więcej informacji. Do przeglądania map tematycznych i map miast służą paski przesuwu. Atlas zawiera 35 map tematycznych i 7 map największych aglomeracji. Wystarczy - kliknąć na sygnaturze mapy, aby ją obejrzeć w pełnym powiększeniu. Wszystkie mapy zostały przygotowane przez kartografów z Katedry Kartografii Uniwersytetu Warszawskiego. Oprócz map dostępne są również dodatkowe informacje



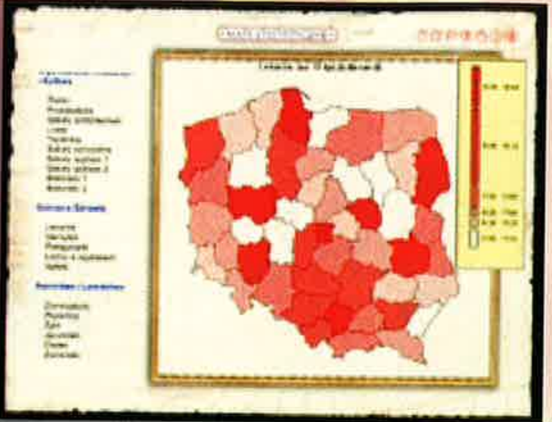
rozszerzające ich treść (wystarczy kliknąć na Opis, by przeczytać fachowy komentarz). Mapy miast pokazują wykorzystanie powierzchni w mieście, a dymki informują o nazwach wszystkich ulic przelotowych. Zaznaczone zostały także najważniejsze obiekty. Ze zdziwieniem przekonałem się jednak, że na mapkach aglomeracji znajduje się sporo błędów. Przede wszystkim chodzi tu o opis nazw ulic (np. ul. Kazimierza Wielkiego we Wrocławiu została dziwnym trafem przemianowana na Oławską). Bardzo często zdarzają się również literówki w opisach danych zabytków czy tekstowym przedstawieniu miasta. Robi to bardzo niemiłe wrażenie, tym bardziej, że podobnych „wpadek" jest więcej.

Niezwykle ciekawą i rzetelnie przygotowaną pozycją w programie są mapy statystyczne informujące o rozkładzie zjawisk społeczno-gospodarczych w poszczególnych województwach. Kliknięcie na pasku z lewej strony mapy umożliwia wybór jednej ze 120 map statystycznych (np. rozkład Rolnictwa i Leśnictwa, Ochrona Zdrowia, Kultura). Dzięki opcji Drukuj możemy uzyskać kolorowe wykresy dotyczące wybranego zagadnienia. Atlas Polski to również bogata baza fotografii. W działach Obiekty Turystyczne i Obiekty Naturalne zawartych jest ponad 900 zdjęć najciekawszych zabytków, ciekawostek przyrodniczych i regionów geograficznych. Górny pasek pozwala wybrać kategorię lub województwo, a dolny umożliwia wybranie szukanego obiektu. Zdjęcia są bardzo profesjonalne i naprawdę interesujące.

Warto również wspomnieć o materiale filmowym dołączonym do programu. 12 najpiękniejszych miast polskich ukazują panoramiczne filmy krajoznawcze (w rozdzielczości 540*380 punktów). Fachowy komentarz towarzyszący prezentacji dotyczy zazwyczaj najciekawszych zabytków danego miasta. Wystarczy kliknąć na pierwszą klatkę, aby obejrzeć cały film. Dla większych miast po kliknięciu na ikony obiektów w prawym, górnym rogu wyświetlonych zostanie dodatkowy zbiór zdjęć i informacji. Również tutaj obsługa nie nastręcza żadnych problemów. Intuicyjny interfejs użytkownika wyposażono w narzędzia umożliwiające bezproblemową segregację zasobów. Możliwe jest odszukiwanie alfabetyczne artykułów i map w oknie Szukanie oraz zdjęć i filmów w oknie Galeria Mediów.

W pakiecie Atlas Polski znajduje się jeszcze jedna płytka. Umieszczono na niej Raport o Polsce, zawierający 120 bardzo interesujących artykułów o najważniejszych zagadnieniach gospodarczych, politycznych, społecznych i kulturalnych Polski. Całość jest ilustrowana wywiadami z politykami, aktorami i naukowcami (np. Aleksandrem Małachowskim, Jurkiem Owsiakiem, prof. Adamem Zielińskim) oraz zdjęciami i wykresami. Znajdziemy tu nawet takie interesujące tematy jak fenomen reklamy w Polsce (dodano także materiał filmowy). Ogólnie informacje znajdujące się na płycie nie pozostawiają wiele do życzenia. Nieco gorzej jest z dźwiękiem w trakcie odtwarzania kolejnych wywiadów. Niekiedy niemal nie słuchać głosu postaci, innym razem jesteśmy prawie ogłuszani, co zmusza odbiorcę do pilnowania potencjometru głośności i jest irytujące.

Ponieważ miałem okazję widzieć niegdyś wersję 2.0 Atlasu Polski, naówczas znajdującego się jeszcze na trzech dyskietkach (!), z ciekawością ponownie zajrzałem do tej aplikacji. Zaskoczyły mnie nadal występujące drobne, ale irytujące błędy literowe w tekstach i pewne nieścisłości w mapkach. Z drugiej strony widać wyraźnie, że



Cartall dbał o rozwój programu, który w tej chwili może stanowić poważne kompendium wiedzy dotyczące wielu zagadnień związanych z naszym krajem. Właśnie bogata oferta filmowa, mnóstwo informacji historycznych i nie tylko stanowi paradoksalnie o zaletach tego produktu. Oczywiście szereg szczegółowych map i dane statystyczne mają tutaj zasadnicze znaczenie. Ogólnie można, zdaje się, powiedzieć, że Atlas Polski to program udany... ■

Producent: Cartall

Wymagania: Windows 3.1, 95 486 DX 16 MB RAM 4x CD ROM

Dystrybutor: Cartall Tel. 042 6397732

Internet: http://www.cartal.com.pl

INFO

Mouse Mates

On-line'owi przyjaciele

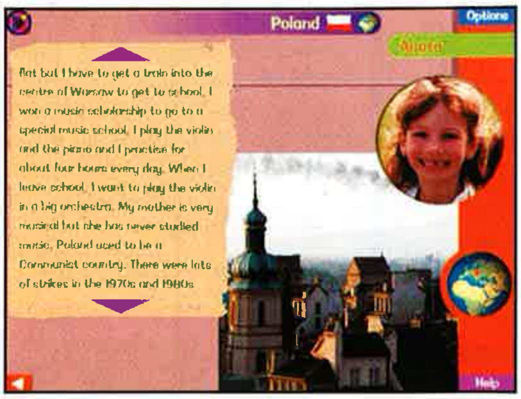
W chwili obecnej nie sposób już wyobrazić sobie rynku software bez multimedialnych programów edukacyjnych skierowanych do dzieci (ściślej: owszem, stworzonych dla dzieci, ale skierowanych jednak raczej do rodziców - to oni przecież dysponują odpowiednią i wciąż niestety wymaganą „siłą nabywczą"). Nie ma się jednak czemu dziwić, gdyż są to częstokroć propozycje tak ciekawe, tak zabawne, a przy tym tak mądre (hmm, to być może nie jest najlepsze słowo - tak jednak właśnie jest), że nie tylko dzieci zasiadają do „pracy" z nimi z przyjemnością... A cóż może być lepszego od programu, który bawi (i uczy!) nie tylko „małych ludzi"? Poza tym: jakże smutno i bezbarwnie byłoby bez nich... I programów, i dzieci - oczywiście :)...

JACEK SMOLIŃSKI

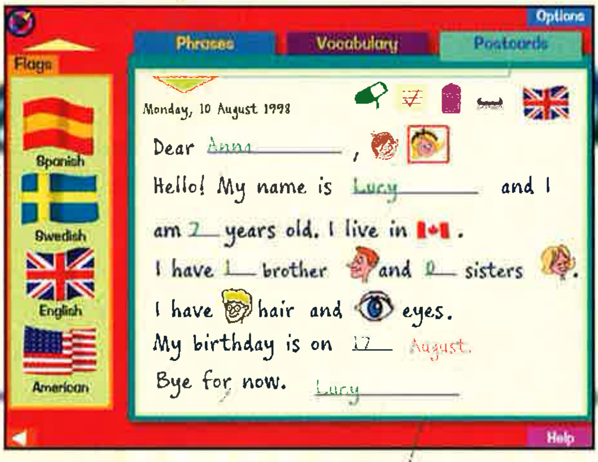
Do czego zmierzam? Ano - jak zwykle - do tytułu kolejnej z multimedialnych, edukacyjno-rozrywkowych perełek. Owo aktualnie zaś rozpatrywane cudeńko nazywa się Mouse Mates i zostało stworzone (w bieżącym roku!) przez brytyjskie i, dodajmy, bardzo ambitne przedsiębiorstwo Marshall Media. Tak nawiasem mówiąc, ich „twory" gościły już na łamach CD Action... Co prawda mnie w pamięci zapadł tylko jeden z nich, dodam: z zupełnie innego powodu niż skądinąd całkiem niezła multimedialność i edukacyjność (był, hmm... baaardzo specyficzny) - w oryginale znany pod nazwą Henry's Party (polską nazwę pozwolę sobie miłosiernie pominąć), ale... nie o to tu chodzi.

Czym jednak jest owo tajemnicze Mouse Mates? Ano jest to produkt z gatunku, który dość niedawno został zauważony i wyodrębniony, mianowicie - programów on-line, czyli takich, do pełnego wykorzystania których niezbędny jest dostęp do Sieci. Dla wszystkich innych (czytaj: „nie-splątanych") będzie on zatem - niestety - jedynie ciekawostką. A szkoda, gdyż i pomysł, i wykonanie tego komputerowego „zapoznawacza" są godne tak uwagi, jak i kultywowania... No i wiemy już wszystko: Mause Mates jest „zapoznawaczem", czyli czymś, co umożliwia dzieciom z całego świata zapoznać się ze sobą (i z niektórymi z ważniejszych informacji na temat krajów, z których pochodzą), a później pielęgnować tę zawiązaną w trybie on-line przyjaźń. Wspaniale, nieprawdaż? W ten oto (jakże przecież prosty!) sposób dzieci, dzięki bezpośredniemu obcowaniu ze sobą, wyzbywają się dręczących do tej pory ludzkość uprzedzeń w odniesieniu do innych nacji oraz nawyku automatycznego, bezmyślnego stosowania heurystyk. To niemało!

Pięknie. Jak jednak porozumieć mają się dzieci, mówiące tak przecież odmiennymi językami? I tu problem, choć... nie do końca. Mouse Mates zapewnia bowiem pewien komfort dla dzieci mówiących w języku innym niż angielski. Z dwóch powodów: po pierwsze „mówi" on w aż siedmiu językach (polskiego - oczywiście - brak, ale to akurat nie dziwi), po



wtóre zaś - przy niewielkiej pomocy kogoś zorientowanego w „niuansach" narzeczy obcych, bez problemu „nauczy" on młodych ludzi podstaw każdego z „rozumialnych" przezeń języków. Takim właśnie zapewniającym możliwość wyuczenia się podstaw działem aplikacji (bowiem program podzielony jest na siedem współistniejących działów) jest Language Lab. To w owym laboratorium możemy dowiedzieć się, jak brzmi, powiedzmy po hiszpańsku, pytanie: „Jaki jest kolor Twoich oczu" czy norweskie „Jak nazywa się Twój nauczyciel"... Co ciekawe również, mamy niepowtarzalną okazję porównania brzmienia wymowy języków angielskiego i amerykańskiego - obie te „odmiany" są bowiem przez dziecięcych bohaterów reprezentowane! Dzięki Language Lab młody użytkownik może również nauczyć się kilku mniej lub bardziej podstawowych słów w „zaimplementowanych" językach, a nawet, nie znając przykładowo ani słowa po niemiecku, napisać coś w języku ojczystym kolegi z Niemiec! Równie ciekawie skonstruowane zostały kolejne działy odnoszące się wprost do szczytnego celu zapoznawania ze sobą nawzajem dzieci różnych pochodzeń, narodowości, religii, kolorów skóry („we are all the same!"). Ot, tak dla przykładu, są to My Life, w którym ośmioro dzieci z różnych - dodajmy: tych istotniejszych - krajów mówi o swym życiu, rodzinie, szkole, hobby; a kilkanaścioro innych - w tym dziewczynka imieniem Agata z Warszawy! - to samo opisuje czy Party Time, gdzie bohaterowie przedstawiają i pokrótce omawiają ważniejsze święta niektórych krajów i religii... Wiedzę nabytą w ten tak ciekawy, a przy tym tak „niezobowiązujący" sposób sprawdzić można dzięki opcji Quizu.



Powyższe działy jednak na celu mają jedynie przygotować dziecko do głównej (tak mi się wydaje) funkcji Mouse Mates - wspomnianego już zapoznawania i utrzymywania on-line'owych przyjaźni. Bezpośrednio temu służą działy Online (możliwość wstąpienia do klubu MM) czy EMail (pomoc przy redagowaniu, wysyłaniu i przyjmowaniu EMail'ów). To dopiero te dwa ukazują wartość i, również chyba godną podkreślenia, nowatorskość pomysłu ludzi z Marshall Media! O nich właśnie, prawdopodobnie jako jedynych, można również z dużą dozą prawdopodobieństwa stwierdzić, że z biegiem czasu nie stracą na popularności młodych użytkowników.

Jak oceniam? Hmm, to trudne pytanie... Nie udało mi się bowiem znaleźć nikogo, komu się ów program nie podobał! A co to za obiektywizm, gdy widzi się same pozytywy? No nie, to oczywiście żart - po prostu program jest na tyle dobry, że nijak inaczej niż dobrze ocenić go nie sposób... Oczywiście to moje prywatne zdanie - jednak dzięki pewnemu „obyciu" w dziedzinie software'u (tak edukacyjnego, jak i najbardziej rozrywkowego) stwierdzić mogę, że Mouse Mates wybija się wyraźnie ponad przeciętność! Tym bardziej cieszy fakt, że ten recenzowany jest dopiero pierwszym tego typu programem z zapowiadanej całej serii! Jego twórcy bowiem mówią jeszcze o wydaniu pod znakiem Mouse Mates m.in. programów do nauki angielskiego, matematyki, historii, czy publikacji przyswajającej szerokie pojęcie „nauki". Cóż, pozostaje czekać... I mieć nadzieję, że będą to produkty co najmniej tak dobre jak obecny. ■

CD-ACTION	**Producent:** Marshall Media
Wymagania: Windows 95, CD-ROM, karta muzyczna	**Dystrybutor:** Marshall Media

Internet: http://www.marshallmedia.com

INFO

Type 98

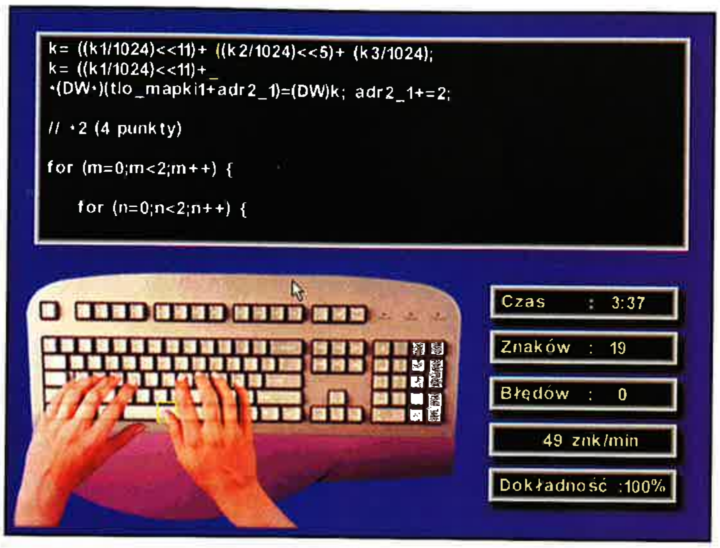
Uwspółcześnione maszynopisanie

Wszyscy absolwenci szkół ekonomicznych (i nie tylko zresztą) znają dobrze przedmiot pod nazwą „maszynopisanie" i choć część z nich niezbyt pochlebnie wyraża się o bezmyślnym klepaniu ciągów liter w rodzaju: asdlkjqwepoi, to wbrew pozorom może to jednak pomóc nie tylko w późniejszym rzeczywiście szybkim i bezbłędnym pisaniu, ale też zapobiec schorzeniom stawów w palcach, które są bolesną chorobą zawodową każdego, kto dłużej niż trzy - cztery lata posługuje się klawiaturą codziennie, nie przestrzegając głoszonych na tych zajęciach reguł. A jest to istotne, np. ja osobiście byłem uparty i do tej pory piszę dwoma do czterech palców (licząc obie ręce) i co prawda idzie mi to równie szybko i bezbłędnie, niemniej jednak bóle stawów stają się odczuwalne (lekceważenie czegoś takiego może na starość sprawić, że nie będziecie mogli utrzymać łyżki w ręce, więc nie jest to moralizowanie na próżno).

Krzysiek Kaliszewski

Obecnie maszyna do pisania staje się już przeżytkiem zastępowanym przez komputer, więc nie jest dziwne, że coraz częściej to ten ostatni służy nam do nauki pisania na klawiaturze (tutaj przez pojęcie klawiatura rozumiem każdy sprzęt mający klawisze z literami i tym podobnymi znakami). Zaletą komputera (poza tym, że klawisze naciska się lżej, przez co się nie męczymy, i poza możliwością poprawiania błędów) jest fakt, że do nauki można wykorzystać odpowiedni program, który zwykle jest znacznie wygodniejszy w użyciu niż „klasyczna" (papierowa) książka ucząca tego samego (co absolutnie nie znaczy, że generalnie wolę komputer od książki - wręcz przeciwnie).

Jedną z takich właśnie aplikacji jest Type 98 firmy Techland. Cechą, która już na początku wyróżnia go od innych produktów tego typu jest projekt wizualny. Może nie najpiękniejszy, jednak niewątpliwie nie tak „suchy" i sterylny, jak to bywa w podobnych programach. Duży nacisk kładziony jest na naukę tzw. techniki bezwzrokowej, czyli pisania bez patrzenia na klawiaturę, tylko na ekran, i temu służą duże, wyraźne litery o odpowiedniej kolorystyce. Z cech wizualnych warto jeszcze wspomnieć o dwóch rzeczach. Pierwszą jest zarówno pisowa, jak i zdjęciowa ilustracja ćwiczeń, które należy wykonać przed pisaniem i po jakimś czasie podczas przerw (w celu zrelaksowania mięśni i stawów - konieczne). Drugą natomiast - klawiatura u dołu ekranu, na której podczas ćwiczeń dynamicznie zmienia się układ palców, pokazując, jak powinny one być ułożone prawidłowo przy poszczególnych ćwiczeniach.



Ćwiczenia są klasyczne dla programów i podręczników do nauki pisania na klawiaturze. Program zawiera 24 ćwiczenia o rosnącym stopniu trudności, przy czym ciekawostką warta odnotowania są te z nich, w których pracujemy już nad przepisywaniem gotowego tekstu. Dobór jest naprawdę interesujący - między innymi znajdziemy tu fragment opowiadania fantasy „Niepotrzebna Forteca" Eugeniusza Dębskiego, choć nie tylko. Zdecydowanie jest to przyjemniejsze niż przepisywanie np. tekstu o produkcji buraków cukrowych czy innego równie atrakcyjnego artykułu (a spotkałem się z takimi). Autorzy pomyśleli także o programistach, gdyż jedno z ćwiczeń to program w C++ (byłem zszokowany, ale w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu). Dodatkiem do ćwiczeń są gry (Exterminacja, Frogger i City), które nawiązują tytułem do produkcji Techlandu, ale polegają również na ćwiczeniach z pisaniem. Oczywiście program posiada wszystkie opcje typowe dla tego rodzaju aplikacji. Znajdziemy tu zatem np. statystykę poprawności, licznik czasu, ilości znaków na minutę itd. Przy tym Type 98 ujmuje przede wszystkim swoimi szczegółami, o których pisałem powyżej - jeśli chodzi o jego możliwości, to w zasadzie każdy dobry program musi cechować się podobnymi. Oczywiście produkt Techlandu można zaliczyć do tej kategorii.

Czyli podsumowując - omawiane narzędzie oferuje nam połączenie wygody i funkcjonalności z atrakcyjną oprawą. Gdy zatem zechcemy nauczyć się „maszynopisania", zdecydowanie polecam zainteresowanie się właśnie nim. ■

CD-ACTION	**Producent:** Techland
Wymagania: Windows 95/8MB RAM, VGA	**Dystrybutor:** Techland tel.(064) 347813

Internet: http://www.techlandsfot.com

INFO

Mania Numerków

O technologii CD-ROM słów kilka

Ostatnio postanowiłem dokładnie przeczytać dosyć obszerny cennik pewnej firmy komputerowej. W pewnym momencie doszedłem do tabelki pt. CD-ROM i ujrzałem, że najnowsze czytniki, o prędkości 32x lub 36x można kupić już za niewiele ponad 200 zł. To natchnęło mnie nieco do rozmyślań, jak to było kiedyś, gdy kupowałem mojego pierwszego cdeka i jak wielki postęp od tego czasu uczyniono. Ale czy na pewno? Czy omamianie nas coraz szybciej rosnącymi numerkami nie jest przez przypadek naciąganiem i czy ma odzwierciedlenie w rzeczywistym przyroście wydajności?

ŁUKASZ NOWAK

Odpowiedź na to pytanie brzmi: I tak, i nie. Żeby to wyjaśnić, musimy się nieco cofnąć w czasie. Jeszcze kilka lat temu wszyscy tzw. specjaliści komputerowi trąbili na wszystkie strony, że prędkość 12x jest ostateczną i nieprzekraczalną granicą dla napędu CD-ROM. Wielcy fizycy wypowiadali się, że wszelkie istniejące uwarunkowania mechaniczne nie pozwolą kręcić się płytce szybciej bez wysadzenia komputera w powietrze. Niedługo potem nastąpiła mała rewolucja i na rynku w ciągu zaledwie kilku miesięcy zaczęły pojawiać się czytniki 24x, 32x, a ostatnio nawet 36x. Czy w takim razie panowie fizycy kłamali? Czy może mają kiepskie pojęcie, o czym mówią? Otóż nie - są to bardzo mądrzy ludzie, jeśli chodzi o różne teoretyczne hipotezy i wymyślanie nowych praw natury, ale nie znają się nic, a nic na marketingu. Właśnie dlatego producenci, wykorzystując małą sztuczkę, przyspieszyli swoje napędy ponad dwukrotnie. Jednak tylko na plakatach reklamowych. W rzeczywistości zmieniło się o wiele mniej. Postaram się za chwilę to wyjaśnić, ale najpierw...

TROCHĘ FIZYKI

Wróćmy do wspomnianych wcześniej panów fizyków i ich racji. Wbrew wszelkim sloganom reklamowym, praw rządzących tym światem się nie zmieni. Płytka rzeczywiście nie może się kręcić wiele szybciej niż 12x (obecnie w najlepszych konstrukcjach dochodzi się do 15x). Cała zabawa polega na zręcznej kombinacji prędkości kątowej i liniowej. „A cóż to takiego?" odzywa się głos z końca sali. Śpieszę z wyjaśnieniami. Płytka, w lekkim uproszczeniu, jest kołem. Głowica napędu, odczytując dane, porusza się więc po okręgu. Dlatego jej prędkość rzeczywista (liniowa) jest uzależniona od promienia okręgu. Jeżeli jest on większy, automatycznie zwiększa się szybkość odczytu. Dlatego głowica w zależności od miejsca, nad którym się znajduje, może odbierać dane z różną prędkością. Dawniej, dokładnie nie wiadomo dlaczego, niwelowano ten efekt, zmniejszając prędkość kątową wraz z oddalaniem się głowicy od środka płyty. W ten sposób osiągano stałą prędkość liniową na całej powierzchni krążka. W tej chwili nie stosuje się już tej metody. Prędkość kątowa jest stała, a zmienia się liniowa. Dlatego jeżeli napęd nosi oznaczenie 24x, to tak naprawdę jest to lekko podrasowany 12x. Na początku płytki prędkość odczytu danych wynosi 12x, a dopiero pod sam koniec osiąga 24x. W ten sposób, przyspieszając pracę napędów CD-ROM wcale nie o aż tak wiele, możliwy stał się chwyt reklamowy polegający na ogłoszeniu, że szybkość wzrosła dwukrotnie. Jest to tylko półprawda, która dowodzi najlepiej, że nie należy bezkrytycznie wierzyć reklamom. Obecnie sprzedawane są napędy o prędkościach dochodzących do 40x. Stało się tak, gdyż mimo wszystko technologia posuwa się jednak do przodu. Dzięki specjalnym stabilizatorom, zapobiegającym drganiom, udało się nieco podnieść prędkość kątową płyty. Pozwoliło to osiągnąć znaczne zwiększenie szybkości na końcu płyty przy tylko niewielkim przyspieszeniu na początku. Dlatego nie jest prawdą, że czytnik 36x będzie o 50% szybszy od 24x, jak chcieliby specjaliści od marketingu. Rzeczywisty wzrost wydajności nie powinien przekroczyć 20%.

fot. Cadena Systems

CZAS DOSTĘPU

Zupełnie inną kwestią jest czas dostępu. Nie ma on żadnego związku z prędkościami kątową i liniową, i dlatego nie wpływają na niego podobne ograniczenia fizyczne, jak na szybkość obracania się płyty. A czas dostępu jest sprawą bardzo istotną. Mówi on o tym, jak szybko głowica może przemieścić się we wskazany obszar krążka. W rzeczywistości ma on zdecydowanie większy wpływ na wizualny wzrost wydajności niż prędkość obrotowa. Dlatego warto zapytać w sklepie o ten parametr zanim wybierze się napęd. Obecnie najlepsze czytniki osiągają czasy dostępu na poziomie 80 ms i zdecydowanie nie należy kupować niczego, co miałoby 100 ms, albo więcej.

INTERFEJS

Kiedyś, dawno temu, każdy napęd CD-ROM miał swoją własną kartę kontrolera. Później nastał standard ATAPI i dzisiaj czytnik można wpiąć bezpośrednio do każdej płyty głównej. Zupełnie innym rozwiązaniem jest SCSI. Do niedawna ceny tego typu urządzeń były tak wysokie, że prawie nikt nie mógł sobie na nie pozwolić. Dzisiaj, mimo że CD SCSI jest wciąż prawie dwa razy droższy od porównywalnego modelu ATAPI, nie jest to już cena nieosiągalna dla popularnego użytkownika. Oczywiście problemem jest konieczność posiadania wcale nie taniego kontrolera. Jednak w kilku przypadkach warto się poważnie zastanowić nad kupnem urządzenia SCSI. W moim przypadku (mam napęd CD-ROM SCSI) zadecydowało wolne miejsce w komputerze. Do płyty głównej można podłączyć jedynie cztery urządzenia (twarde dyski, CD, ZIP, LS-120 itp.), a do dobrego kontrolera SCSI aż piętnaście. Nie trzeba chyba nic więcej dodawać. Drugim istotnym powodem jest „zrzucanie" muzyki na dysk. Obecnie standard zapisu dźwięku MP3 jest tak popularny, że wiele osób woli przechowywać swoje płyty w postaci małych plików. Aby tego dokonać, trzeba jednak krążek CD-Audio zapisać w postaci plików WAV na dysk, co zajmuje sporo czasu. W przypadku urządzeń SCSI mamy gwarancję, że operacja „zrzucania" będzie trwała przynajmniej dwa razy krócej. To naprawdę spora zaleta. W końcu napędy SCSI są trochę szybsze od swoich odpowiedników ATAPI - niewiele, ale zawsze.

CO KUPIĆ?

W obecnych czasach ceny markowego sprzętu (np. Teac, LG, Hitachi) są niewiele wyższe od urządzeń bez nazwy producenta, długiej gwarancji i dobrego serwisu technicznego. Dlatego warto się dobrze zastanowić zanim kupimy napęd, który przysporzy nam tylko wrzodów żołądka. Zawsze lepiej wydać te kilkadziesiąt złotych więcej i mieć spokój, niż męczyć się i mieć trochę więcej drobnych w kieszeni. ■

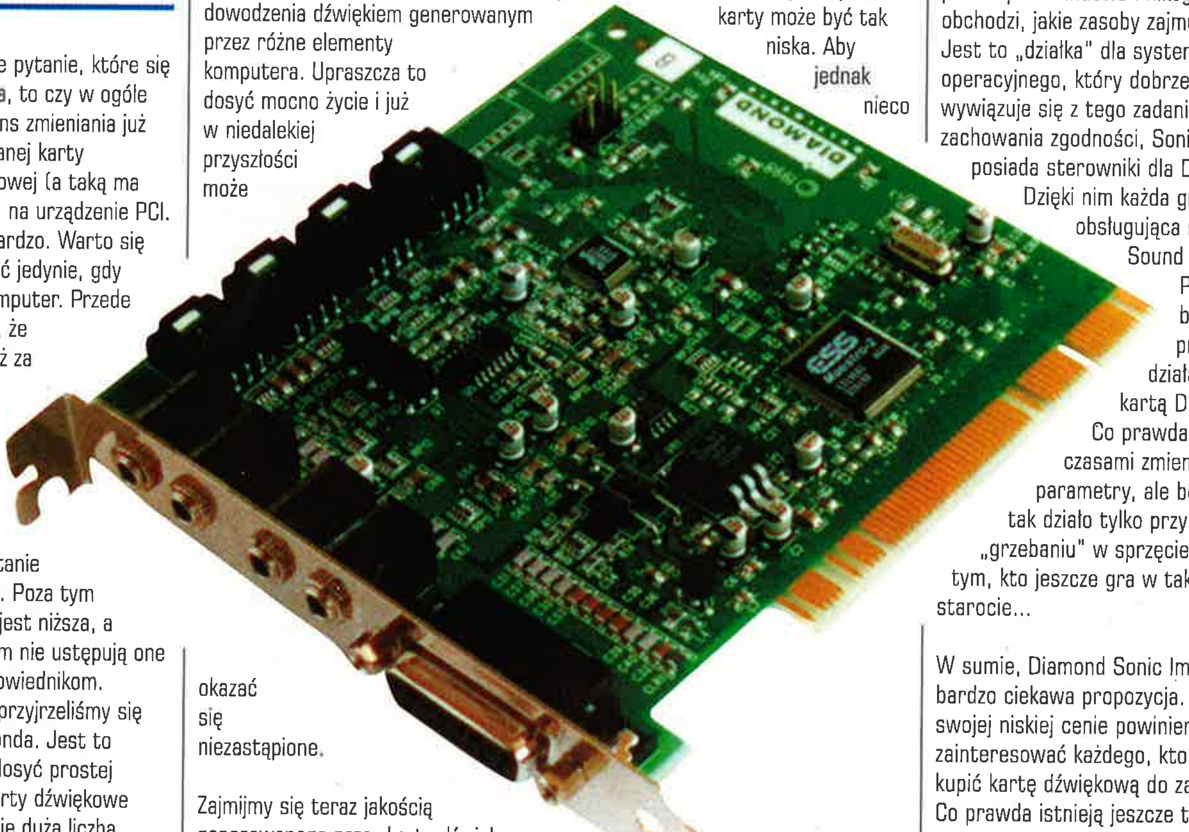
Diamond Sonic Impact

Dźwięk w wersji PCI

W większości obecnie powstających specyfikacji komputerów osobistych całkowicie rezygnuje się z wykorzystania magistrali ISA. Pamięta ona czasy pierwszych pecetów sprzed kilkunastu lat i obecnie nie może nawet w minimalnym stopniu dorównać nowoczesnym szynom PCI czy AGP. Jednym z ostatnich elementów, które „przerzuciły" się na magistralę PCI jest karta dźwiękowa. W tej chwili jak grzyby po deszczu pojawiają się kolejne karty wykorzystujące szybką szynę. Jedną z nich jest Sonic Impact - produkt firmy Diamond, dotychczas znanej głównie z markowych kart graficznych.

ŁUKASZ NOWAK

Pierwsze pytanie, które się nasuwa, to czy w ogóle jest sens zmieniania już posiadanej karty dźwiękowej (a taką ma chyba każdy gracz) na urządzenie PCI. Właściwie nie za bardzo. Warto się nad tym zastanowić jedynie, gdy kupujemy nowy komputer. Przede wszystkim dlatego, że prawdopodobnie już za rok, góra dwa, nie będzie można zainstalować starej karty w nowej maszynie - magistrala ISA zostanie całkowicie wyparta. Poza tym cena urządzeń PCI jest niższa, a jakościowo w niczym nie ustępują one swoim starym odpowiednikom. Dlatego dokładniej przyjrzeliśmy się nowej karcie Diamonda. Jest to niewielka płytka o dosyć prostej budowie. Dawne karty dźwiękowe charakteryzowały się dużą liczbą sterczących elementów. Obecnie pozostało ich zaledwie kilka, a cała elektronika skupia się w centralnym układzie, którym w przypadku Sonic Impact jest ESS Maestro 2. Zapewnia on wszystkie niezbędne funkcje: sampling i odtwarzanie dźwięku cyfrowego z rozdzielczością 16 bitów i częstotliwością próbkowania dochodzącą do 48 kHz. Poza tym oferuje on sprzętowo realizowaną syntezę WaveTable, która pozwala na wygenerowanie muzyki złożonej z 32 stereofonicznych kanałów. I to w sumie wystarczy, jeśli chodzi o szczegóły techniczne. Dosyć istotnym faktem, który od razu po spojrzeniu na kartę rzuca się w oczy jest spora liczba złącz. Na zewnątrz wyprowadzono gniazda: wejścia liniowego (Line In), mikrofonu, wyjścia bez wzmocnienia (Line Out) i wyjścia po wzmocnieniu (Speaker) oraz oczywiście złącze joysticka i MIDI. Taka konfiguracja się zdarzała, ale nie spotykałem się aż z czterema wejściami wewnętrznymi. Można do nich podłączyć: CD (standard), modem głosowy, dekompresor wideo (niezbędny dla DVD) i dodatkowe urządzenie (AUX). Taka gama pozwala na uczynienie z karty istnego centrum dowodzenia dźwiękiem generowanym przez różne elementy komputera. Upraszcza to dosyć mocno życie i już w niedalekiej przyszłości może okazać się niezastąpione.



Zajmijmy się teraz jakością generowanego przez kartę dźwięku. Jeśli chodzi o ten cyfrowy - nie mam zarzutów. Dobrze przenoszone są tony zarówno niskie, jak i wysokie, a szumy są prawie niesłyszalne. Elementem o bardzo dobrej jakości jest wzmacniacz zamontowany na karcie. Rzadko spotyka się tak niski poziom zniekształceń i szumów, jaki występuje u Diamonda. Dlatego po raz pierwszy od dosyć dawna moje uszy nie ucierpiały przy słuchawkach podłączonych bezpośrednio do karty (zazwyczaj używam wyjścia liniowego, niskiej głośności i zewnętrznego wzmacniacza, bo inaczej nie jestem w stanie wytrzymać ani minuty). Nie postarano się natomiast przy syntezie WaveTable. Jest ona dosyć przeciętnej jakości i profesjonalny muzyk prędzej by się pociął niż z niej skorzystał. Jednak żaden gracz prawdopodobnie nawet tego nie zauważy. Po prostu w praktycznie każdej grze wyprodukowanej w ciągu ostatniego roku nie ma ani jednej nuty w standardzie MIDI. Całość muzyki znajduje się albo w audio-trackach na CD, albo w postaci plików WAV (lub podobnych). Dlatego nie ma co narzekać, bo średnia jakość syntezy i tak prawie nikomu nie szkodzi, a dzięki niej cena karty może być tak niska. Aby jednak nieco zachęcić muzyków-amatorów, do Sonic Impact dołączono pełną wersję programu Midisoft Studio Recording Session. Pozwala on na przyjemną zabawę z dźwiękiem i może dzięki niemu ktoś odkryje w sobie duszę wielkiego kompozytora. Producent układu zrezygnował z efektów 3D. W większości tanich urządzeń zasługiwały one, delikatnie mówiąc, na wyśmianie, a prawdziwe trójwymiarowe brzmienie spotykało się dopiero w kartach za kilka tysięcy złotych. Pomysł pod względem marketingu średnio trafiony, ale jeszcze raz: jeśli usunięcie funkcji 3D pomogło obniżyć koszt, to bardzo dobrze się stało.

Podstawowym problemem przy wprowadzaniu kart dźwiękowych PCI były problemy z ustawieniem zasobów. Otóż urządzenie PCI może, w razie potrzeby, automatycznie zmienić swoje przerwanie (IRQ) lub kanał DMA. W przypadku programów napisanych dla DOS prowadziłoby to do konieczności ciągłego poprawiania parametrów gry. Obecnie jednak wszystko jest pisane pod Windows i nikogo nie obchodzi, jakie zasoby zajmuje karta. Jest to „działka" dla systemu operacyjnego, który dobrze wywiązuje się z tego zadania. Dla zachowania zgodności, Sonic Impact posiada sterowniki dla DOS. Dzięki nim każda gra obsługująca standard Sound Blaster Pro będzie bez problemu działać z kartą Diamonda. Co prawda mogą czasami zmienić się parametry, ale będzie się tak działo tylko przy „grzebaniu" w sprzęcie. A poza tym, kto jeszcze gra w takie starocie...

W sumie, Diamond Sonic Impact to bardzo ciekawa propozycja. Przy swojej niskiej cenie powinien zainteresować każdego, kto chce kupić kartę dźwiękową do zabawy. Co prawda istnieją jeszcze tańsze urządzenia, ale wydając kilkadziesiąt złotych więcej otrzymujemy produkt markowy o gwarantowanej jakości, oryginalny soft i uaktualnienia sterowników. Naprawdę warto. ■

U góry:
Duża liczba dostępnych złączy pozwala na dokładną kontrolę nad dźwiękiem powstającym we wnętrzu komputera.

Diamond Sonic Impact - Cena (z VAT): 350 zł
Dostarczył: Cadena Systems, ul. 27 Grudnia 7, 61-737 Poznań
tel. (0-61) 855-21-51, fax 853-32-93, http://www.cadena.com.pl
http://www.diamondmm.com

Z monitora na papier

Część 1

Poradnik o kupowaniu i użytkowaniu drukarek.

Komputery, nawet osobiste, od pewnego czasu potrafią tworzyć niesamowite obrazy. Doskonałej jakości, trójwymiarowe, wielobarwne i bardzo rzeczywiste albo, jeśli ktoś woli - bardzo nierzeczywiste. Mają one jednak podstawową wadę: mogą istnieć tylko na ekranach monitorów. Czy jednak na pewno? Przecież stworzono już urządzenia przenoszące te wspaniałe wizje na papier, folie i inne materiały. Drukarki, bo o nich tu mowa, stały się nieodzownym wyposażeniem każdego peceta. Przy obecnym postępie technologii i spadku cen warto się zastanowić nad zakupem takiego urządzenia.

Łukasz Nowak

Pierwsze nasuwające się pytanie to: jak można wykorzystać drukarkę? Do czego ona właściwie służy? Oczywiście, podstawowym jej zadaniem jest przeniesienie obrazu komputerowego na papier. Może to być nasze własne dzieło, zdjęcie ściągnięte z Internetu, zrzut ekranu z Quake'a (o, przepraszam - Unreala) lub cokolwiek innego. I co chyba bardziej ciekawe, nadruk wcale nie musi być wykonany na papierze. Ale o tym później. Każdy człowiek z wiekiem doświadcza bardzo dziwnej prawidłowości. Im jesteś starszy, tym coraz mniej przyjemnych obowiązków na ciebie spada. W pewnym momencie (zazwyczaj na początku liceum) musisz wykonać pierwszy, prawdziwy projekt na geografię, biologię czy matematykę, nieco później przychodzą zainteresowania, które wymagają od ciebie oprawy plastycznej itd. Do tego wszystkiego bardzo przydaje się komputer. Niewielu z was jest zapewne świadomych jak bardzo pomaga wydrukowanie wypracowania na ładnym papierze. Pamiętam, że mój polonista zawsze mówił, że maturę i tak będę musiał napisać ręcznie (niestety miał rację), ale po cichu zawsze dawał te pół oceny więcej, gdy przynosiłem ładnie wydrukowaną i oprawioną pracę. A na innych przedmiotach to już w ogóle nie było dyskusji. Na przykład raz na geografię miałem przygotować dokładny opis okręgów przemysłowych w Polsce (albo coś równie „odkrywczego"). Jako że wtedy średnia mocno „szła" mi w dół (mówię wam - w trzeciej klasie jest z tym najgorzej), musiałem wymyślić coś naprawdę dobrego. Chwyciłem więc za albumy, encyklopedię i inne opracowania, poszedłem z tym do kumpla, który ma skaner i zabrałem się do roboty. Gdy już wszystkie ilustracje były gotowe, a tekst napisany (jeju, jak to przypomina robienie gazety), przyszedł czas na dostarczenie tego nauczycielowi. Jak się pewnie domyślacie, gdyby nie drukarka u innego kumpla, byłoby ze mną krucho. Właśnie dzięki temu małemu urządzonku udało się przenieść wszystkie moje „wynaturzenia" na papier i dostarczyć geografowi. Nieskromnie powiem, że skończyło się to oceną celującą. Fakt, że z minusem (to naprawdę były ciężkie brednie), ale zawsze - z drugiej strony dzięki oprawie graficznej inna notka nie wchodziła w rachubę. Właśnie dla takich chwil warto się oderwać od grania, pomęczyć kilka dni i przede wszystkim wydać trochę kasy na sprzęt drukujący. Całą resztę można zrobić przy pomocy tanich programów shareware lub nawet freeware. Jedynym koniecznym wydatkiem jest drukarka, ale opłaca się. Rynek drukarek jest dosyć obszerny i żeby kupić dobre urządzenie, trzeba sporo na ten temat wiedzieć. W kampaniach reklamowych zawsze słyszymy, że dany produkt jest najlepszy, najszybszy i w ogóle naj. Tymczasem prawda często bywa bardzo różna. Dlatego w tym kilkuczęściowym poradniku postaramy się podpowiedzieć wam, jak kupić, używać i dbać o drukarkę.

Podstawowym pytaniem, które stawia się przy kupnie tego urządzenia jest: laserowa czy atramentowa? Wizja, którą przed wami roztoczyłem, stawia sprawę jasno: atramentowa. Przede wszystkim dlatego, że ma możliwość druku kolorowego (laserowa też, ale nie pytajcie się o cenę), lecz również ze względu na niski koszt zakupu i eksploatacji. Dlatego w tym poradniku główny nacisk położę na drukarki atramentowe i ich pochodne. Ale być może znajdzie się miejsce i sposobność, żeby kiedyś wspomnieć także w paru słowach o „laserówkach". W tym miesiącu, oprócz nieco przydługiego wstępu (trzeba było, żeby ukazać problem), opowiem trochę o tym, jak kupić drukarkę atramentową. Na nieczujnego użytkownika czyha bowiem wiele pułapek i niespodzianek, a raz kupionego sprzętu nie da się zwrócić tylko dlatego, że się nie podoba. Dlatego poniżej znajduje się kilka porad, do których warto się zastosować.

1. Wybierzmy firmę, której głównym profilem działalności jest sprzęt drukujący. Można to poznać po dużej liczbie wcześniej produkowanych modeli. Jeśli macie możliwość zajrzeć na stronę producenta w Internecie, to zróbcie to. Jeśli nie ma tam sterowników do urządzeń sprzed pięciu lat i dokładnych specyfikacji technicznych, nie warto inwestować w sprzęt tej tzw. firmy. Drukarkę kupuje się raz na kilka lat i jeśli za rok czy dwa pojawi się nowy system operacyjny, można zostać na przysłowiowym lodzie. Nie będziecie mogli korzystać ze sprzętu ani nikt go od was nie kupi (bo też nie będzie mógł korzystać).
2. Przed zakupem podzwońcie po sklepach komputerowych i popytajcie, czy tam też sprzedają model, który chcecie kupić. Często zdarza się, szczególnie przy drukarkach, że sprzedawcy starają się wcisnąć klientowi sprzęt już wycofany z produkcji bądź urządzenie jakiejś nieznanej firmy.
3. Drukarka kolorowa musi mieć dwie głowice. Jedną dla tuszu czarnego, a drugą dla kolorowego. Jeśli nie ma pojemnika na czarny atrament, wydruki mają bardzo kiepską jakość, a fragmenty, które powinny być czarne są szaro-brązowe. Dlatego jeśli sprzedawca oferuje urządzenie o połowę tańsze niż gdzie indziej, można się spodziewać właśnie drukarki z jedną głowicą.
4. Istnieją dwa typy głowic atramentowych: stałe i wymienne. Pierwsze pozostają zawsze w drukarce, a wymieniane są tylko naboje z tuszem; drugie kończą swój żywot za każdym razem wraz z atramentem. A dysze w głowicach lubią się zatykać. Jeśli tak się stanie, albo niesiemy drukarkę do serwisu, albo wyrzucamy nabój i wkładamy nowy. Z zastrzeżeniem, że stałe głowice dają o wiele lepszą jakość. Jeżeli dobrze o nie dbamy, to nie ma problemu, ale jeśli drukujemy stronę na miesiąc, to może nas to drogo kosztować. Dokładniej o tym w kolejnych częściach poradnika.
5. Dowiedzcie się, czy w każdym sklepie można kupić atrament do danej drukarki. Wcześniej czy później skończą się oryginalne naboje (zazwyczaj w najmniej odpowiednim momencie) i wtedy może dojść do opętańczych poszukiwań w całym mieście, albo i dalej.
6. Istotne są również inne materiały eksploatacyjne. Łatwo dostępnych powinno być co najmniej kilka rodzajów papieru specjalnie przygotowanych do konkretnego urządzenia. Jest to niezmiernie istotne, gdyż jeśli robimy coś, co przeznaczone jest do prezentacji, ostateczna wersja projektu musi być wydrukowana na specjalnym papierze. Jest on upiornie drogi, ale warto kupić tych kilkanaście kartek. Wydrukowane na nich kolory będą żywsze, krawędzie ostrzejsze, druk nie będzie się rozmazywał, a podłoże nie pomarszczy się. Oczywiście w 99% używa się zwykłego, taniego papieru kserograficznego i nie jest to aż tak całkowicie mordercze dla jakości. W ofercie powinny być także dostępne przezroczyste folie, etykiety samoprzylepne i papier do wprasowanek (logo Quake'a na koszulce - to jest to). Jeśli któregoś z tych materiałów nie ma, albo można go dostać tylko w jednym sklepie, nie świadczy to dobrze o producencie drukarki.
7. Sprzedawca powinien posiadać wykonane przez niego wydruki testowe. W oryginalne lepiej nie wierzyć. Zazwyczaj są one tak dobrane, że nie widać rzeczy niewygodnych. Sprzedawca nie jest tak sprytny jak producent i nie wie, że na przykład zdjęcie z dużą ilością niebieskiego wygląda na danej drukarce źle.
8. Drukarka musi mieć dwa podajniki papieru: ręczny i automatyczny. Pierwszy jest niezbędny do etykiet, kopert i innych grubszych materiałów, a w drugim mieści się zwykły papier. Podajnik automatyczny powinien mieścić przynajmniej pięćdziesiąt arkuszy. Dokładanie papieru co dwa dni staje się trudne do wytrzymania po jakimś miesiącu. ■

Ciąg dalszy poradnika za miesiąc

NAJNOWSZE KONTROLERY

INTERACT

JUŻ W SPRZEDAŻY

SV-228
MORAYPAD
- 6 X Fire
- WIN 95/98

55zł

SV-210
PC RAIDER PRO
- 4 x Fire w podstawie
- dla prawo i lewo ręcznych

55zł

INTERACT

169zł

SV 751
AEROSPACE EXTREME PLUS
- 100 W PMPO
- 100-15000 Hz
- surround
- słuchawki gratis

SV 752
AEROSPACE ULTRA PLUS
- 100 W PMPO
- 80-18000 Hz
- BBE
- słuchawki gratis

189zł

SV 753
AEROSPACE SURROUND PLUS
- 120 W PMPO
- 100-18000 Hz
- surround
- słuchawki gratis

199zł

Dostępne między innymi w sieci EMPiK, Vobis, Media Markt Carrefour i innych dobrych sklepach z konsolami.

Import, dystrybucja i informacja o punktach sprzedaży:

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa,
ul. Kossakowskiego 42

tel.: (22) 815 68 44
(22) 613 39 04
fax: (22) 815 68 43
e-mail: multi1@ikp.com.pl
http://www.interact.nom.pl

SPEED Link

SV 608
SNEAKER MOUSE
- rozdzielczość do 1600 dpi
- MS lub PC
- PS/2
- driverWIN 95/98

19⁹⁰zł

SV 609
SNEAKER MOUSE EXTRA
- rozdzielczość do 1600 dpi
- standard: MS lub PC
- driverami WIN 95/98
- płyta CD z niespodzianką !!!

26⁹⁰zł

Gwarantujemy 12 miesięcy bezawaryjnej pracy

Jeśli słoń nadepnął Ci na ucho nie kupuj głośników

SOUND Link

Jeśli masz dobry słuch to kupisz:

SV 800SL
- 40 W PMPO
- 100 - 18000 Hz

89zł

SV 820SL
- 120 W PMPO
- 80 - 20000 Hz

165zł

SV 810SL
- 70 W PMPO
- 100 - 20000 Hz

119zł

SV 845SL
- 240 W PMPO
- 50 - 20000 Hz

229zł

Dostępne między innymi w sieci EMPiK, Vobis, Media Markt Carrefour i innych dobrych sklepach z komputerami PC.

Import, dystrybucja i informacja o punktach sprzedaży:

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa,
ul. Kossakowskiego 42

tel.: (22) 815 68 44
(22) 613 39 04
fax: (22) 815 68 43
e-mail: multi1@ikp.com.pl
http://www.interact.nom.pl

Lexmark 5000

Mechaniczne pióro

Drukarka jest urządzeniem bardzo przydatnym. Każdy młody posiadacz komputera wcześniej czy później stanie przed koniecznością przeniesienia na papier cyfrowych danych. Może to być wypracowanie z polskiego, referat na geografię, list miłosny albo „prasowanka" na koszulkę. Właśnie wtedy drukarka okaże się niezastąpiona. Dzięki niej można osiągnąć sukces, albo klapę. W zależności od jakości wydruku, praca będzie wyglądać na staranną, błyskotliwą i dopracowaną, albo na tandetną, sztampową i nieprzemyślaną. Wbrew wszelkim narzekaniom nauczycieli i innych dorosłych, jakość wizualna projektu ma olbrzymie znaczenie w jego ogólnej ocenie. Dlatego przed kupnem, bądź co bądź nie taniej drukarki, trzeba dokładnie rozważyć wszelkie propozycje.

Łukasz Nowak

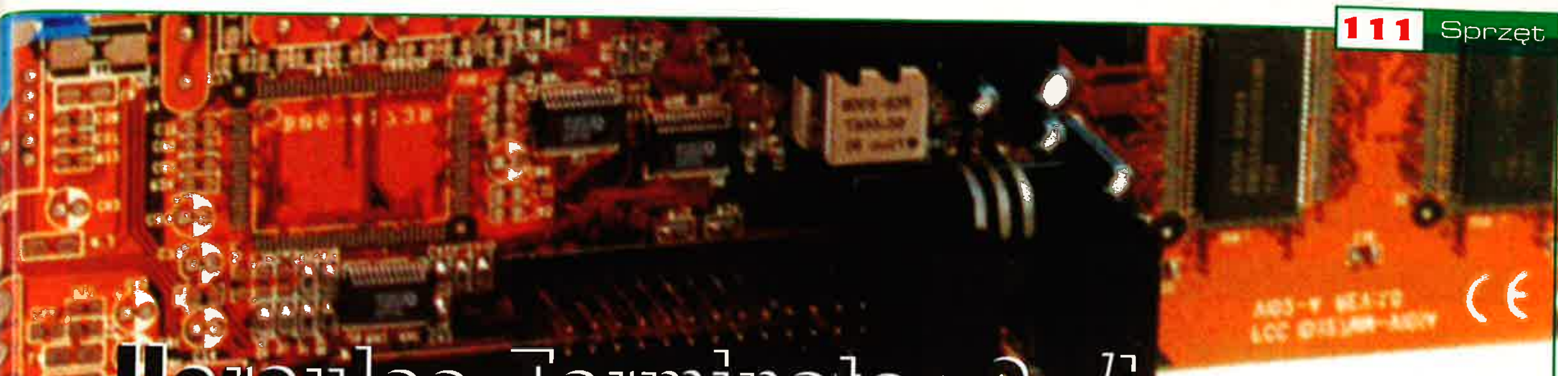
A jedną z nich, nie ukrywam, że ciekawych, jest Lexmark 5000. Jest to urządzenie przeznaczone dla średnio zamożnego klienta. Oznacza to, że jego cena mieści się w rozsądnych normach, ale jakość i osiągi są nieco niższe od tych spotykanych w najdroższych modelach. Ta atramentowa drukarka służy do wykonywania prac barwnych. W podstawowym zestawie znajduje się wszystko, co jest potrzebne do druku kolorowego. Nie trzeba dokupywać żadnych dodatkowych pakietów ani naboi. W pudełku mamy dwa pojemniki z tuszem: pierwszy z czarnym i drugi z trzema podstawowymi barwami. Dzięki takiemu rozdzieleniu możliwe jest osiągnięcie zdecydowanie lepszej jakości niż w tanich urządzeniach z tylko jednym nabojem. Bardzo istotną cechą konstrukcyjną opisywanego urządzenia jest zintegrowanie głowic drukujących z pojemnikami z tuszem. W przypadku trwałego zaschnięcia atramentu wystarczy kupić nowe naboje - nie trzeba zanosić całej drukarki do serwisu i płacić za naprawę, która jest po pierwsze bardzo kosztowna (nie obejmuje jej gwarancja), a po drugie oznacza „nieobecność" sprzętu w domu przez co najmniej kilkanaście dni.

Ergonomia i estetyka są w urządzeniach peryferyjnych niezmiernie istotne. Należy dbać o to, aby sprzęt stojący 24 godziny na dobę na naszym biurku nie odpychał swoim wyglądem. Lexmark zawsze słynął z ładnych obudów i przyjemnych kształtów swoich drukarek. Również model 5000 nie odstępuje od normy. Płynny i krągły kształt nie wywołuje, podczas patrzenia na urządzenie, nieprzyjemnych emocji. Bardzo ważna jest także niewielka ilość miejsca zajmowanego na biurku. W naszych małych M-3 nie ma zbyt dużo wolnej przestrzeni (sam mam pokój tak już upakowany różnym sprzętem, że trudno mi się poruszać, nie strącając czegoś po drodze) i każdy użytkownik doceni ten fakt. Nieco chybionym pomysłem jest natomiast brak tacki na wydruki. Dobra, na niej też można oszczędzać miejsce, ale przecież każdy mógłby ją zdjąć, gdyby była taka potrzeba. Bez niej trzeba uważać, żeby kartki wysuwające się z drukarki nie pospadały na podłogę i nie rozmazały się. Po drugiej stronie jest już lepiej. Podajnik papieru jest dobrze zrobiony, mieści kilkadziesiąt kartek o dowolnej (w określonych przedziałach, oczywiście) szerokości i długości. W celu wykorzystania grubszych kartonów, kopert albo etykiet samoprzylepnych, z przodu znajduje się podajnik ręczny.

Przejdźmy do jakości wydruków. Przede wszystkim istotna jest maksymalna rozdzielczość, którą tu ustalono na wysokim poziomie 1200 dpi. Zapewnia ona rewelacyjną jakość, ale wydrukowanie przy niej całej strony grafiki może zająć nawet kilkanaście minut. Po zmniejszeniu rozdzielczości do 600 dpi, rysunki i tekst wcale nie wyglądają gorzej (niestety w przeciwieństwie do zdjęć), a szybkość wzrasta dwukrotnie. Należy obowiązkowo wspomnieć, że aby osiągnąć najlepsze efekty, trzeba używać specjalnego, drogiego papieru. Tylko na nim grafika prezentuje się naprawdę znakomicie. Można oczywiście wykorzystać zwykły papier kserograficzny, ale kosztem obniżenia efektu końcowego. Jeżeli komuś zależy na maksymalnie realistycznym oddaniu barw i kształtów w pełno-kolorowej grafice, może dokupić dodatkowy nabój z tuszami fotograficznymi. Przy ich wykorzystaniu praktycznie nie można rozróżnić pikseli w rysunku, a przejścia tonalne prawie nie odbiegają od tych spotykanych w rzeczywistości. Niestety użycie tych specjalnych atramentów wymaga tymczasowego usunięcia pojemnika z kolorem czarnym, co niekorzystnie wpływa na jakość drukowanego tekstu. Na bardzo dużą pochwałę zasługuje pełna polonizacja produktu. Dotyczy ona instrukcji oraz sterowników. Wszystkie komunikaty (nawet dźwiękowe) są przedstawiane w naszym ojczystym języku. W końcu producenci zaczynają myśleć i doceniać nasz rynek. Dzięki spolszczeniu driverów, każdy dokładnie zrozumie wszystkie dostępne opcje, co pozwoli na osiągnięcie lepszych efektów w pracy. Przy okazji, sterowniki umożliwiają dokładną kontrolę procesu drukowania oraz podają aktualne zużycie atramentu. Pozwoli to na uniknięcie sytuacji, gdy trzeba coś bardzo pilnie zrobić, a tu akurat skończył się tusz, jest niedzielny wieczór i wysiadły telefony. Odpowiednio wcześnie zostaniemy uprzedzeni o konieczności kupna nowych naboi.

Lexmark 5000 z całą pewnością zasługuje na słowa pochwały. Nie uniknięto w nim drobnych błędów, ale ogólny wizerunek jest bardzo korzystny. Jakość wydruków jest bardzo dobra jak na ten przedział cenowy i w urządzeniach z wymiennymi głowicami w tej chwili chyba nie znajdzie się nic lepszego. Szybkość nie jest mocną stroną drukarki, ale nie odbiega ona bardzo od norm i nie może być negatywną cechą. Bardzo dobrymi pomysłami są: całkowita polonizacja i tusze fotograficzne. Pierwsze ogromnie ułatwia obsługę, a drugie również znacznie podnosi jakość. Ogólny bilans wad i zalet wypada zdecydowanie na korzyść Lexmarka, choć niektóre mankamenty mogą czasami być natarczywe. ■

Lexmark 5000 - Cena (z VAT): 900 zł
Tusze: czarny 140 zł, kolorowy 170 zł, fotograficzny 190 zł
Dostarczył: Compol S.A., ul. Kątowa 11, 31-404 Kraków
tel. (0-12) 633 77 86, fax. 634 24 33, http://www.compol.com
http://www.lexmark.com



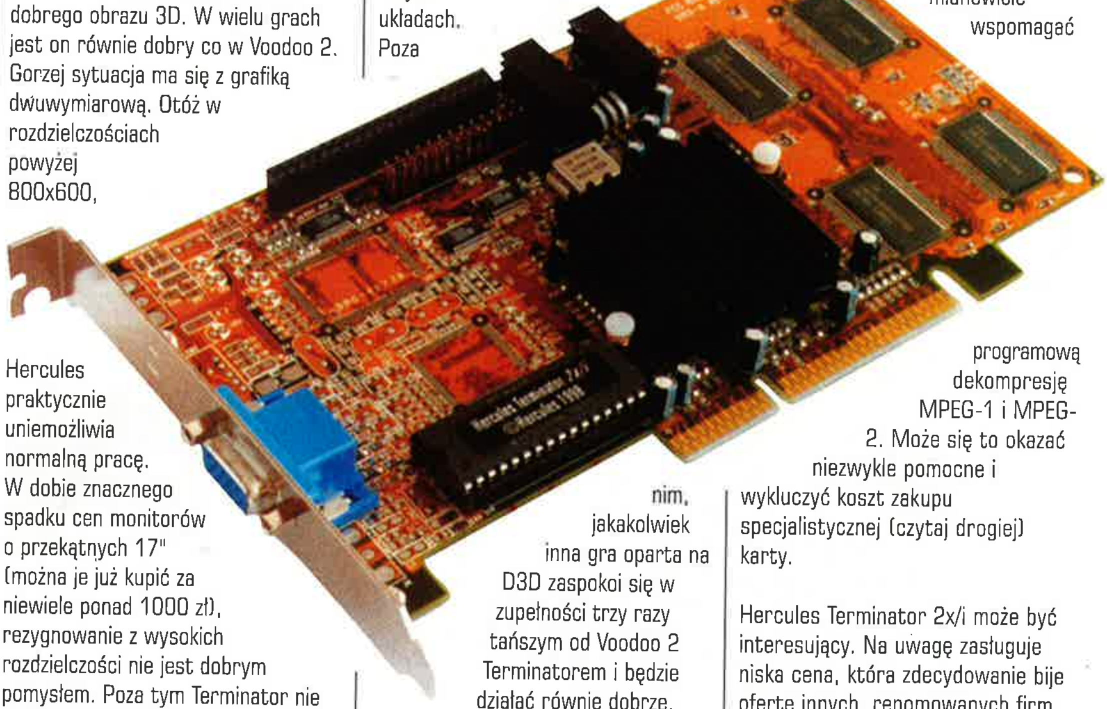
Hercules Terminator 2x/i

Tanio, szybko i na dodatek działa

Ostatnio, rozmawiając z zaprzyjaźnionym serwisantem w sklepie komputerowym, usłyszałem zdanie: „Tyle już jest tych akceleratorów, że ludzie powoli głupieją!". Ta nieco niecenzuralna opinia najlepiej oddaje stan rynku „przyspieszaczy" grafiki trójwymiarowej. Obecnie dostępnych jest przynajmniej kilkanaście różnych układów, co pomnożone przez liczbę producentów kart daje w sumie kilkadziesiąt modeli. Wybór staje się coraz trudniejszy i wcale już nie jest tak oczywiste, że 3dfx jest najlepszy na świecie.

Łukasz Nowak

Jednym z poważniejszych rywali do tronu jest układ Intela (tak, tego samego od procesorów) oznaczony numerem 740. Kartę firmy Hercules opartą na tej kości mieliśmy okazję testować. Terminator 2x/i, bo tak właśnie się ona nazywa, jest przeznaczony głównie dla rynku popularnego. Świadczy o tym względnie niska cena i osiągi. Zacznijmy jednak od początku. Przede wszystkim, Hercules jest dostępny tylko w wersji AGP. Coraz więcej producentów rezygnuje już z zastosowania szyny PCI i dlatego, jeżeli twoja płyta główna nie zawiera nowego złącza, koniecznie trzeba pomyśleć o poważniejszej wymianie sprzętu. Tym, co różni Terminatora od konkurencyjnych produktów jest wykorzystanie trybu 2x. Teoretycznie pozwala on na podwojenie osiągów. Jednak w praktyce nie wygląda to aż tak dobrze. Owszem, AGP2x przyspiesza, ale tylko na systemach, gdzie szyna pracuje z częstotliwością 100 MHz. Oznacza to tyle, że trzeba mieć co najmniej Pentiuma II 350, żeby odczuć jakąkolwiek poprawę. Można mówić, że to rozwiązanie przyszłościowe i że za jakiś czas okaże się przydatne, ale w tym sektorze cenowym jest to raczej mrzonka. Jeśli chodzi o jakość, to układ Intela gwarantuje wyświetlanie bardzo dobrego obrazu 3D. W wielu grach jest on równie dobry co w Voodoo 2. Gorzej sytuacja ma się z grafiką dwuwymiarową. Otóż w rozdzielczościach powyżej 800x600, Hercules praktycznie uniemożliwia normalną pracę. W dobie znacznego spadku cen monitorów o przekątnych 17" (można je już kupić za niewiele ponad 1000 zł), rezygnowanie z wysokich rozdzielczości nie jest dobrym pomysłem. Poza tym Terminator nie potrafi „wyciągnąć" więcej niż 85 Hz odświeżania pionowego (mimo tego, że RamDAC pracuje z częstotliwością 230 MHz). Teoretycznie powinno to wystarczyć, ale jeżeli monitor jest w stanie wyświetlać więcej niż może karta graficzna, to nie jest najlepiej. Dlatego kupno urządzenia ma sens tylko wtedy, gdy wpatrujecie się w kineskop o przekątnej nie większej niż 15". Dobra, wróćmy do grania, bo w końcu to jest najważniejsze. Tutaj trzeba pochwalić producenta. Za tak niską cenę otrzymujemy bardzo fajną zabawkę. Wszystkie gry wykorzystujące Direct3D wyglądają naprawdę ładnie. Przy tym chodzą na tyle szybko, że spokojnie można pograć w 800x600. Duże znaczenie ma tutaj 8 MB szybkiej pamięci SDRAM, którą dysponuje karta.



Niestety brakuje sterowników OpenGL, więc z Quake'a nici. Natomiast taki Incoming jest stworzony do tej zabawki. Chodzi szybko, płynnie i wygląda zdecydowanie lepiej niż na innych układach. Poza nim, jakakolwiek inna gra oparta na D3D zaspokoi się w zupełności trzy razy tańszym od Voodoo 2 Terminatorem i będzie działać równie dobrze.

Duży plus należy się producentowi za dołączone oprogramowanie. Drivery pozwalają ustawić bardzo dokładnie wszystko, co tylko można sobie wyobrazić. Poczynając od centrowania ekranu, poprzez weryfikowanie częstotliwości odświeżania, aż po zaawansowaną korekcję kolorów i poziomu jasności Gamma. Taki zestaw można spotkać tylko w markowych produktach i wierzcie, że jest on bardzo użyteczny. Dodatkowo, może przydać się pakiet Hercules Entertainment Center. Umożliwia on odtwarzanie różnego rodzaju plików multimedialnych (filmów, dźwięków itp.). W nadchodzącej nieuchronnie epoce DVD jak znalazł (BTW, Jedi wspominał, że na zachodzie organizowana jest gigantyczna wyprzedaż wychodzących z produkcji kaset wideo VHS; DVD to już nie utopia - to rzeczywistość). Karta, a właściwie układ, potrafi mianowicie wspomagać programową dekompresję MPEG-1 i MPEG-2. Może się to okazać niezwykle pomocne i wykluczyć koszt zakupu specjalistycznej (czytaj drogiej) karty.

Hercules Terminator 2x/i może być interesujący. Na uwagę zasługuje niska cena, która zdecydowanie bije ofertę innych, renomowanych firm. Wraz z umiejscowieniem najlepszych osiągów w średnich rozdzielczościach, świadczy o przeznaczeniu karty dla mniej zamożnych graczy. Nie należy o nich zapominać - nie każdego przecież stać na 3dfxa za 1200 zł. Terminator za prawie cztery razy niższą kwotę gwarantuje porównywalną szybkość i jakość grafiki w grach wykorzystujących Direct3D. Dlatego jeżeli akurat nie dysponujesz grubszą gotówką, a chciałbyś w coś pograć, to zastanów się nad nowym Herculesem. W przeciwnym razie, kup coś kilka razy droższego. ■

Terminator 2x/i - Cena (z VAT): 360zł
Dostarczył: Commpol S.A., ul. Kątowa 11, 31-404 Kraków
tel. (0-12) 633 77 88, fax 634 24 33,
http://www.commpol.com, http://www.hercules.com

Genius NetScroll i NetMouse Pro

Z rolką między przyciskami

Niepostrzeżenie, po cichu, w technologii myszek komputerowych odbywa się mała rewolucja. Wiele osób myśli, że skoro mysz jest raczej nieduża, tania i prosta, to zmiany konstrukcyjne w niej wprowadzane nie mają wielkiego znaczenia. Pewnie, że w porównaniu z powstaniem Voodoo, żadna modyfikacja gryzonia nie wydaje się znacząca, ale mysz jest tak często używanym elementem komputera, że warto się zastanowić nad poprawieniem jej budowy i możliwości.

ŁUKASZ NOWAK

Coś podobnego przyszło właśnie do głowy projektantom z firmy Genius, która już od wielu lat znana jest z produkcji urządzeń wskazujących, zawierających nowe, ciekawe pomysły. Obecnie wprowadzane są modele z czymś, co zwie się kółkiem, rollerem albo jeszcze inaczej. Ta mała rolka umieszczona pomiędzy lewym a prawym przyciskiem służy do przewijania tekstu w dokumentach. Pomysł to dosyć wiekowy, ale dopiero teraz, wraz z upowszechnieniem się Internetu zyskuje na wadze i powoli opanowuje cały rynek. Sam często zadawałem sobie pytanie, co ma wspólnego jakaś rolka z Siecią i dopiero kiedy zacząłem bawić się nowymi myszkami, dowiedziałem się co. Otóż, jak może niektórzy z was się orientują, główna zabawa w Internecie to przeglądanie stron WWW. Jako że kineskop monitora jest dosyć mały, a informacji dużo, prawie zawsze trzeba przewijać ekran w trakcie czytania jednego dokumentu. Aby tego dokonać, zazwyczaj sięga się dłonią w stronę klawiatury, a już za chwilę trzeba użyć myszki do kliknięcia na link albo obrazek. Takie ciągłe zmienianie pozycji ręki jest cokolwiek denerwujące. Dlatego zainstalowano w myszce pokrętło, którym można swobodnie przewijać tekst, nie dotykając nawet klawiatury. Wiem, że prawie każdy patrzy na to rozwiązanie dosyć sceptycznie i mówi, że to kolejny bajer, który do niczego nie służy. Jednak jeszcze nie spotkałem osoby, która po spróbowaniu zabawy z rolką nie zmieniłaby całkowicie swojej opinii. Wszyscy, bez wyjątku, już po kilku dniach twierdzą, że nie wyobrażają sobie pracy bez kółka i właściwie nie wiedzą jak to było możliwe wcześniej.

Genius NetScroll

Genius NetMouse Pro

Zajmijmy się jednak konkretnymi produktami. Pierwszą myszką z logo Geniusa, jaka wpadła mi w ręce była NetScroll. To urządzenie jest wykonane w stylu, który można już nazwać klasycznym. Prosty, podłużny kształt w miarę dobrze pasuje do dłoni, choć mógłby być odrobinę bardziej wygodny. Pomiędzy dwoma dużymi przyciskami o dosyć miękkiej charakterystyce (nie trzeba się męczyć przy wciskaniu, jak to czasami bywa) znajduje się osławiona rolka. Jest odpowiedniej wielkości, a materiał, z którego ją wykonano jest zawsze szorstki, co zapobiega ślizganiu się palca. Jak dla mnie kółko stawia trochę za słaby opór, ale przez część osób ten fakt może być uznany za zaletę. Poza główną funkcją, rolka może także służyć do klikania i działa jak środkowy przycisk. Można go prawie dowolnie oprogramować, ale o tym za moment.

Drugą myszką Geniusa z tej samej rodziny jest NetMouse Pro. Zastosowano w niej nieco inną technikę. Rolkę zastąpiono wahadłowym przyciskiem (podobnym jak w gamepadach, tyle że działającym tylko w górę i dół). Takie rozwiązanie zmienia nieco sposób użytkowania i na pewno wiele osób uzna je za lepsze od kółka. Niestety ma to jedną wadę. „Rolka" nie może już służyć jako trzeci przycisk i dlatego osobny klawisz został umieszczony z boku, pod kciukiem. Może to uniemożliwić osobom leworęcznym korzystanie z niego. Dodatkowo, boczny przycisk jest o wiele „twardszy" od dwóch pozostałych, co staje się czasami irytujące. Poza tymi szczegółami NetMouse Pro jest równie funkcjonalna co jej tradycyjny odpowiednik.

Rzeczą, która najbardziej odróżnia myszki markowe od pozostałych jest dołączone oprogramowanie. Obydwa urządzenia Geniusa mają bardzo rozbudowane panele sterowania. Można w nich ustawić oprócz prędkości przesuwania i rodzaju kursora, także takie funkcje jak wyszukiwanie przycisku OK, tempo przewijania przy użyciu rolki czy szybkość dwukliku. Poza tym można dowolnie oprogramować prawy i środkowy przycisk. Dzięki temu można przypisać najczęściej używane kombinacje klawiszy do pojedynczego kliknięcia. Oprogramowanie pozwala także używać rolki do przesuwania zawartości ekranu w poziomie, pod warunkiem, że najedzie się kursorem na dolny pasek przewijania.
Wszystkie te funkcje są bardzo przydatne, pomimo że mogą wydawać się średnio użyteczne. To właśnie za takie rzeczy płaci się większe pieniądze przy kupnie markowego urządzenia. A naprawdę warto. Po krótkim czasie używania okazuje się, że praca stała się łatwiejsza i szybsza.
Gryzonie Geniusa zasługują na uwagę. Pomimo drobnych mankamentów nie ustępują konkurencji jakościowo, a cena potrafi być nawet kilkukrotnie niższa od podobnych urządzeń Logitecha lub Microsoftu. Myszki z kółkiem mają bardzo jasną przyszłość i już niedługo mogą całkowicie opanować rynek. Jak już wcześniej wspominałem, bardzo wiele osób szybko przyzwyczaja się do rolki i jeśli zdarzy im się pracować na czymś bez pokrętła, co jakiś czas gorączkowo pocierają środek myszki w poszukiwaniu tego wspaniałego urządzenia. ■

NetScroll - Cena (z VAT):42 zł
NetMouse Pro - Cena (z VAT):36 zł
Dostarczył: JTT Computer, ul. Braci Gierymskich 156
50-950 Wrocław, tel. (0-71) 347-58-00, fax 347-59-00
http://www.jtt.com.pl, http://www.geniusnet.com.tw

Intel Celeron i Pentium II

Odpowiedź giganta

Firma Intel od bardzo długiego czasu, właściwie od początku istnienia pecetów, utrzymuje pozycję lidera technologicznego i ekonomicznego w dziedzinie procesorów do komputerów osobistych. Ostatnio jednak prowadzono w niej dziwną politykę marketingową: zrezygnowano z produkcji i rozwoju jednostek Pentium, a w zamian nie stworzono niczego dla rynku popularnego. Drogie Pentium II nie mogły być stosowane w maszynach, których użytkownicy zwracają uwagę przede wszystkim na cenę. Tę lukę w ofercie Intela bardzo szybko wykorzystała konkurencja.

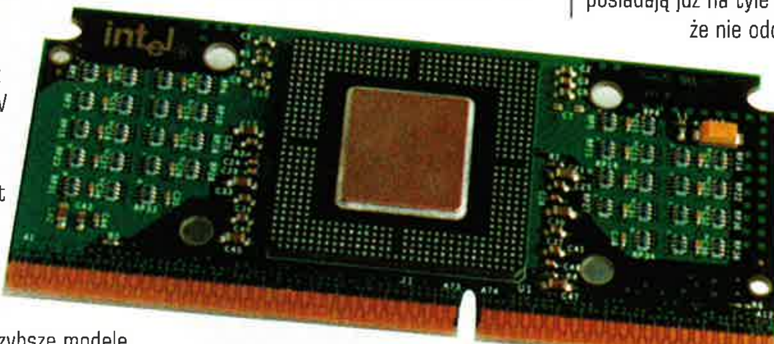
Łukasz Nowak

AMD, drugi największy producent CPU, zaproponował swoim klientom jednostki oznaczone jako K6, a ostatnio także K6 II. Te procesory były prawie dwa razy tańsze od ich odpowiedników Intela i pomimo niższej wydajności, szybko zyskały popularność wśród graczy i innych mniej zamożnych użytkowników. Ponieważ rynek popularny jest bardzo duży i intratny, Intel zaczął szybko tracić spore pieniądze na rzecz konkurencji. Aby zmienić tę sytuację, stworzono procesor o tajemniczej nazwie Celeron. W rzeczywistości nie jest to nic innego jak Pentium II pozbawiony pamięci podręcznej drugiego poziomu. Taka modyfikacja pozwoliła na bardzo znaczny spadek ceny, ale również na zauważalne spowolnienie pracy. Dlatego główną zaletą nowego procesora ma być jego cena, a najważniejszymi odbiorcami ludzie używający komputera do zabawy i prostych prac biurowych. Czy rzeczywiście Celeron ma szansę zaistnieć na rynku i czy nadaje się do innych celów niż granie? Postanowiliśmy znaleźć odpowiedzi na te pytania.

Po pierwsze, nowy procesor jest zbudowany w oparciu o architekturę Slot 1. Oznacza to, że wymaga płyty głównej przeznaczonej dla Pentium II. Obecnie obsługuje Celerona większość dostępnych płyt zbudowanych na chipsecie Triton LX i wszystkie na Triton BX. Niestety są one nieco droższe od tych, na których „chodzi" K6. W przeciwieństwie do swojego starszego brata, nowy CPU nie posiada czarnej obudowy dokładnie zakrywającej całą konstrukcję i dzięki temu instalacja jest prostsza. Wciąż wymagany jest jednak radiator z wentylatorem. W chwili obecnej Celeron sprzedawany jest w wersjach 266 i 300 MHz. Jednak już niedługo dostępne będą szybsze modele.

Cyfry nie kłamią

Test	Rozdzielczość	Pentium II 300 MHz	Celeron 300 MHz
GLQuake	640x480	52,5	48,5
WinQuake	640x480	35,4	31,0
	800x600	26,4	23,6
Quake II OpenGL	640x480	39,2	31,8
	800x600	31,0	28,4
Quake II Software	640x480	15,0	12,8
	800x600	11,0	9,7
Incoming	640x480	23,9	23,0
	800x600	19,8	19,5
Turok D3D	640x480	47,0	41,2
	800x600	36,2	33,5
Final Reality Software	640x480	2,04	1,94
Final Reality Direct3D	800x600	3,94	3,21



Przejdźmy do wydajności. Zgodnie z przewidywaniami, nowy procesor jest wolniejszy od Pentium II. W tabelce znajdziecie wyniki testów przeprowadzonych przy pomocy kilku gier i programu Final Reality. Wszystkie pomiary odbywały się na komputerze wyposażonym w płytę Abit LX6 (Triton LX), kartę z układem nVidia Riva 128 i 64 MB SDRAM.

Jeżeli było to możliwe, mierzyliśmy także wydajność bez akceleracji 3D, gdzie całą pracę obliczeniową wykonywał CPU. Jak widać, Celeron, w zależności od testu, pracował od kilku do kilkunastu procent wolniej od Pentium II taktowanego tą samą częstotliwością. Są to jednak wciąż wartości zdecydowanie (nawet o 50%) lepsze od możliwych do osiągnięcia na starym Pentium. Sytuację poprawia dobry akcelerator 3D, który nieco zmniejsza spadek mocy obliczeniowej. Sytuacja wygląda gorzej jeśli chodzi o aplikacje biurowe i graficzne. Tam pamięć podręczna ma już duże znaczenie i pozbawiony jej Celeron wypada niewiele lepiej od Pentium.

Czy nowy procesor Intela może opanować rynek? Gdyby powstał kilkanaście miesięcy wcześniej, z całą pewnością tak by się stało. W chwili obecnej AMD i inni konkurenci posiadają już na tyle mocną pozycję, że nie oddadzą jej bez walki. Celeron przy swojej cenie (ok. 500 zł) jest ciekawą propozycją. W porównaniu do Pentium działa zdecydowanie szybciej w grach, ale w programach użytkowych nie jest już tak dobrze. Aktualnie AMD promuje K6 II z zestawem instrukcji 3DNow. W połączeniu z biblioteką DirectX 6 dają one znaczny przyrost wydajności przy wyświetlaniu grafiki trójwymiarowej. Właśnie dlatego Celeron nie będzie miał łatwego życia, ale z całą pewnością zdobędzie swoje miejsce na rynku. Czy będzie to pozycja lidera? Wydaje się, że niekoniecznie, ale na razie musimy wstrzymać się z ostatecznymi sądami. ■

Celeron 300 MHz - Cena (z VAT): 570 zł
Pentium II 300 MHz - Cena (z VAT): 1160 zł
Dostarczył: TCH Components, ul. Rostafińskich 4, 02-593 Warszawa
tel. (022) 48 71 72, fax. 48 12 06, http://www.tch.waw.pl
http://www.intel.com

Primax Prima?

„Para mieszana chyba bardzo zgrana"

Kontynuujemy przegląd joysticków dostępnych na polskim rynku. Tym razem przyszedł czas na firmę Primax. Produkuje ona kontrolery gier już od dłuższego czasu. Dzięki wciąż prowadzonym badaniom udoskonala swoje wyroby, aby lepiej mogły służyć nam, czyli graczom. Oczywiście, każdy użytkownik potrzebuje joy'a o odmiennym zaawansowaniu. Prawdziwi maniacy kupują drogie, rozbudowane maszyny, które zawsze stoją na honorowym miejscu przed klawiaturą i są od niej zdecydowanie częściej używane. Nie każdy jednak jest w stanie wydać ładnych kilkaset złotych, aby zaspokoić swoje giercowe żądze. A niektórzy grają po prostu na tyle rzadko, że zadawalają się prostszym urządzeniem za mniejsze pieniądze.

ŁUKASZ NOWAK

Właśnie dla takich osób firma Primax oferuje dwa modele joysticków: Ultrastriker i Ultrastriker Max. Postawiono w nich na prostotę i łatwość obsługi, co nie ujmuje w niczym funkcjonalności. Pierwszy z joy'ów, Ultrastriker, to model dla początkujących pilotów. Oferuje on analogową kontrolę wychylenia, co zapewnia możliwość różnicowania siły skrętu. Każdy gracz wie, że w symulatorach lotu, jazdy i innego rodzaju poruszania się takie rozwiązanie jest niezastąpione, ale kompletnie nie nadaje się do strzelanin, mordobić i zręcznościówek. Dlatego Ultrastriker to zdecydowanie przyrząd do kontroli różnorakich pojazdów. Także do tego zadania służy przepustnica. Zazwyczaj kontroluje się nią moc silników albo bezpośrednio szybkość poruszania się. W joy'ach Primaxa jest podobnie, ale konstrukcja przepustnicy jest odmienna od najczęściej spotykanych. Po pierwsze, nie znajduje się ona na podstawie, ale na rączce. Dzięki temu dochodzi kolejne zadanie dla kciuka (dla niezorientowanych, to ten najkrótszy i najgrubszy paluch). Musi się on mocno uwijać w czasie lotu, gdyż jedynie pierwszy przycisk jest kontrolowany przez palec wskazujący. Dlatego dokładanie mu kolejnych zadań jest raczej średnio udanym pomysłem. Drugą sprawą jest obsługa przepustnicy. Zwykle polega ona na przekręcaniu albo przesuwaniu analogowego potencjometru. Primax rozwiązał tę kwestię inaczej, a mianowicie za pomocą dwóch przycisków. Dzięki temu można sobie dowolnie skalibrować szybkość zmian prędkości. Przesunięcie o cały zakres może odbywać się przy pomocy dwóch albo np. dwudziestu wciśnięć. Taki sposób kontroli jest może trudny do kalibracji, ale w samej grze daje świetne rezultaty i mi osobiście bardzo się podoba. Drugim cudeńkiem pomagającym w lataniu jest „widok z góry" - POV (to słowa z Windows, nie moje). Jest to taki mini-joystick, który pozwala na rozglądanie się dookoła. Bez dotykania klawiatury można popatrzyć w lewo albo do tyłu, a jak się puści joy'a, to widok powróci do standardowego. Tyle dobrego, teraz trochę ponarzekam. Otóż Ultrastriker nie najlepiej pasuje do dłoni. Wszystkie przyciski są od siebie zbyt oddalone i trudno znaleźć taki chwyt, żeby do wszystkich był dobry dostęp (a łapy mam duże - drobniejsze istoty mogą mieć jeszcze większe problemy). Poza tym POV ma zbyt wypukły kształt i trudno na przykład skierować go w dół. Brakuje też podstawki pod dłoń, co uniemożliwia dłuższe granie bez zmęczenia.

Wszystkie te wady zostały zlikwidowane w modelu Ultrastriker Max. Bardzo wyraźnie wygląda on na poprawkę swojego starszego brata. Przede wszystkim pojawiła się podstawka pod rękę. Jest na tyle duża i dobrze ustawiona, że praktycznie likwiduje nacisk na nadgarstek. Drugim, ważnym ulepszeniem jest reorganizacja głowicy. Przyciski zostały poprzysuwane do siebie, przepustnica (również cyfrowa) wylądowała po prawej, a nie lewej stronie i poprawiono jej kształt i charakterystykę. Również POV troszkę się zmienił i nie sprawia już kłopotów. Generalnie Ultrastriker Max jest pozbawiony wad swojego poprzednika i bardzo dobrze się nim lata. Obydwa joy'e Primaxa bez problemu chodzą z każdą grą. Dzięki możliwości emulacji urządzeń CH Flightstick Pro i ThrustMaster, praktycznie każdy symulator będzie wykorzystywał wszystkie dostępne funkcje. A tych, jak już wcześniej mówiłem, jest sporo. Brakuje jedynie steru, który bardzo by się przydał. Niestety mnogość przycisków i innych bajerków zmusiła producenta do umieszczenia specjalnej dostawki po lewej stronie. Dla osób praworęcznych bardzo dobrze wchodzi ona pod kciuk, ale leworęcznym kompletnie uniemożliwia użytkowanie. Na pochwałę natomiast zasługuje umieszczenie potencjometrów do kalibracji pod podstawą, co zapobiega przypadkowemu rozstrojeniu się drążków.

Obydwa joy'e Primaxa są jednymi z lepszych, jakie spotkałem. Ultrastriker ma kilka wad, ale rekompensuje to niższą ceną. Ultrastriker Max jest nieco droższy, ale za to praktycznie nie można w nim znaleźć minusów. Omawiane urządzenia oferują ciekawe rozwiązania. Rzeczy takie jak POV czy cyfrowa przepustnica szybko stają się nieodzownym elementem każdego symulatora. Jeżeli lubisz latać albo jeździć na swoim pececie i nie interesuje cię jedynie nabicie jak największej liczby punktów i zabicie wszystkich przeciwników, to dwa kontrolery Primaxa powinny być dla ciebie dosyć interesujące. ■

Primax Ultrastriker - Cena(z VAT): 110 zł
Primax Ultrastriker Max - Cena(z VAT): 110 zł
Dostarczył: Ab ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00, http://www.ab.com.pl
http://www.primax.nl

Primax Excalibur

Zawojować przestworza

Ciemno, duszna, lepka atmosfera, długi korytarz, na jego końcu pomruguje czerwono-brązowe, złowieszcze światło. Rozsądek mówi, że należy się stąd jak najszybciej ulotnić, ale coś tajemniczego kusi, żeby sprawdzić co znajduje się w tajemniczym pokoju. Powoli, dokładnie badając każdy krok przesuwasz się w stronę światła. W końcu docierasz na miejsce, stoisz tuż przed wejściem, został Ci tylko jeden krok. Ostatnia szansa ucieczki, ale sparaliżowany strachem możesz tylko przestąpić próg. Twoim oczom ukazuje się mrożący krew w żyłach widok: w samym środku ciemnego, pustego pomieszczenia znajduje się wielki monitor - właśnie z niego pochodzi światło. Przed nim siedzi cień człowieka, podkrążone oczy, pulsujące żyły na skroniach, mocno przerzedzona i zaniedbana fryzura. W ręku gorączkowo ściska dziwny przedmiot. Wygląda jak drążek, ale jest w nim coś odmiennego. Porusza się w dziwny, niespotykany sposób, na jego podstawie połyskują czerwone światełka, a kciuk gracza co chwila zmienia swoje położenie. Twoje wejście pozostało niezauważone, cień jest tak wpatrzony w monitor i pochłonięty obsługą swojego przyrządu, że nie reaguje na żadne inne bodźce. Przyglądasz się jeszcze przez chwilę, a następnie wychodzisz z dziwnym przeczuciem, że już niedługo sam możesz być bohaterem podobnej sytuacji, tym razem po drugiej stronie monitora.

ŁUKASZ NOWAK

Tak można zacząć powieść o najnowszym joysticku firmy Primax o nazwie Excalibur. A jest o czym pisać. Ten bardzo zaawansowany produkt w tej chwili ma niewielu konkurentów. A to dlatego, że jedynie największe i najbardziej doświadczone firmy są w stanie wyprodukować takie cacko. Excalibur jest joy'em analogowym przeznaczonym do możliwie wiernego oddania realiów pilotowania maszyny latającej (inaczej: samolotu). W tym celu został wyposażony w kilka specjalnych rozwiązań, które wydatnie pomagają w pracy.
Pierwsze, co rzuca się w oczy, to osłona z przodu drążka. Oprócz swojego bardzo futurystycznego wyglądu, ma za zadanie podtrzymać rękę i zapobiec jej zmęczeniu. Taki sposób jest nowatorski, ale z całą pewnością skuteczny. Również kształt samego drążka jest bardzo wygodny. Bez problemów można sięgnąć do wszystkich przycisków, a dłoń leży na nim w sposób naturalny. Sporym ułatwieniem jest także mechanizm autokalibracji urządzenia, który wyklucza możliwość rozstrajania się wraz z upływem czasu.
Czas teraz na sedno sprawy - przyrządy do latania. Pierwszym istotnym mechanizmem jest trzecia oś obrotu. Dzięki niej można joy'em poruszać nie tylko w lewo, prawo, górę i dół, ale także przekręcać w dwie strony. Efektywnie zastępuje to pedały i pozwala sterować skrętem samolotu bez jego wychylenia na boki. W większości przypadków, ta funkcja była realizowana przez klawiaturę, co czyniło ją bezużyteczną. A każdy, prawdziwy pilot wie jak bardzo usprawnia ona cały proces pilotażu.
Drugim niezastąpionym mechanizmem jest przepustnica. Służy ona do płynnego i szybkiego zmieniania ciągu silników, a co za tym idzie prędkości. Excalibur posiada standardową, analogową przepustnicę kontrolowaną przez potencjometr przesuwany w przód lub tył. Czasami jednak rączka tegoż potencjometru okazuje się być zbyt małą i ucieka spod palca w ogniu walki.
Ostatnim, ale nie mniej istotnym udogodnieniem jest kontroler widoku. Ma on postać małego joysticka, umieszczonego na głowicy Excalibura. Przechylając go w jednym z czterech kierunków możemy uzyskać efekt obracania głowy pilota. Nie trzeba już szukać gorączkowo jednego z przycisków z literką F bowiem wystarczy przenieść kciuk znad drugiego przycisku o około centymetr i szybko porozglądać się na boki w poszukiwaniu przeciwników.
W przeciwieństwie do poprzednich kontrolerów Primaxa, ta zabawka w Excaliburze została dobrze wykonana i używanie jej nie sprawia kłopotów. Istnieje jednak jeden, nieprzyjemny problem. Sygnały zmiany widoku są przesyłane do komputera w taki sam sposób jak jednoczesne wciśnięcie kilku przycisków joy'a. Niestety jedną z nich jest równoczesne działanie pierwszego i drugiego „fire". Dlatego jeżeli prujesz do bandyty z działka i nie odrywając się od tej zbożnej czynności zechcesz wystrzelić rakietę, to nagle zobaczysz obraz po lewej stronie twojego samolotu. Ucichnie w tym czasie spluwa, a rakieta pozostanie na swoim miejscu. Trochę dziwne to rozwiązanie, szczególnie, że istnieją wolne kombinacje trzech klawiszy, które już nie zdarzają się w czasie rzeczywistej walki. Tę niedogodność można co prawda wyeliminować przypisując odpalenie rakiet do trzeciego lub czwartego „fire", ale są one mniej wygodne od drugiego.
Już przy pierwszym spojrzeniu widać na podstawie joy'a cztery dodatkowe przyciski. Na początku pomyślałem, że będzie ekstra mieć do dyspozycji aż osiem klawiszy. Niestety, a może na szczęście okazuje się, że cztery dolne „fire" mają zupełnie inne zadanie: służą do przełączania w tryb turbo czterech głównych przycisków. Sygnalizują to zapaleniem diodki, co w ciemnym pomieszczeniu wygląda bardzo „przyjemnie". Pomysł ciekawy i na pewno wielu się spodoba, ale można było udostępnić możliwość dowolnego programowania nowych klawiszy. Zwłaszcza, że do joy'a dołączono osobne drivery umożliwiające dokładne wykorzystanie wszystkich „fajerwerków".
Oczywiście nie zabrakło także emulacji trybu CH Flightstick Pro, która pozwala na poprawne działanie kontrolera w praktycznie każdej, nawet bardzo starej grze.
Primax Excalibur to bardzo, ale to bardzo fajna zabawka. Ma dokładnie wszystko co potrzebne jest do realistycznej symulacji lotu. Dzięki ciekawym pomysłom i dokładnemu wykonaniu, ten joy daje naprawdę sporo przyjemności z grania. Przy swojej stosunkowo niskiej cenie, Excalibur może już niedługo stać się narzędziem pracy wielu graczy. ■

Primax Excalibur - Cena (z VAT): 140 zł
Dostarczył: Ab ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00, http://www.ab.com.pl
http://www.primax.nl

AGP - z czym to się je?

AGP czyli Accelerated Graphics Port to nowy typ magistrali danych opracowany przez inżynierów z firmy Intel. AGP nie został stworzony z myślą o wyeliminowaniu szyny PCI, lecz po to, aby ją uzupełnić. Sama idea działania AGP jest bardzo prosta. Otóż karta graficzna z nową magistralą może użyć dowolnej ilości pamięci operacyjnej komputera, a dzięki niezależnej szynie sprzętowej zapewnia bardzo szybki transfer danych. Ale właściwie to w jakim celu stosować nowe rozwiązanie? Czy standardowa magistrala PCI już nie wystarczy?

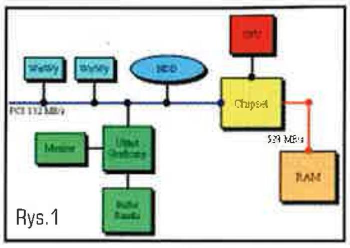
ŁUKASZ GRABIEC

Otóż, jak to ostatnio bywa, rozwój oprogramowania multimedialnego (czyli w praktyce gier :-)) uświadomił twórcom standardu PCI, że ich magistrala nie jest już w stanie poradzić sobie z transferem tak olbrzymich ilości danych. Wszystkie nowe gry posiadają coraz więcej tekstur, są one coraz dokładniejsze, posiadają więcej kolorów, są po prostu coraz większe. A tekstury to przecież zwykle bitmapy, które muszą być przesłane z pamięci operacyjnej komputera do pamięci karty graficznej. Okazuje się, że dla takich produkcji jak Unreal, Forsaken czy Quake II standardowe 132 MB/s oferowane przez PCI już nie wystarcza. Nowy standard opracowany przez naukowców z firmy Intel zdaje się rozwiązywać ten problem. Pierwotnie nowa technologia miała być przeznaczona jedynie dla płyt głównych obsługujących procesory Pentium II, na przykład dla chipsetu 440 LX. Ale wkrótce kilku niezależnych producentów z Tajwanu (między innymi VIA) opracowało chipsety obsługujące port AGP w standardowych płytach Pentium z gniazdem Socket 7 (na przykład VIA Apollo). Wyspecyfikowano następujące standardy AGP:

- AGP x1 - standardowa szybkość szyny 266 MB/s przy częstotliwości taktowania 66 MHz (czyli dwa razy więcej niż w przypadku szyny PCI);
- AGP x2 - maksymalna przepustowość 528 MB/s. Transfer danych jest inicjowany narastającym i opadającym zboczem sygnału taktującego;
- AGP x4 - do zrealizowania jedynie na płytach głównych z częstotliwością szyny 100 Mhz. Teoretyczna przepustowość aż do 800 MB/s!

Dodatkowo szyna AGP potrafi inicjować kolejny transfer danych, mimo tego, iż poprzedni jeszcze się nie zakończył. W przypadku standardu PCI polecenie transmisji danych może być rozpoczęte dopiero po zakończeniu poprzedniego transferu. Tak więc do głównych zalet AGP należą:
- do czterech razy większa niż w przypadku PCI szybkość transmisji danych graficznych;
- możliwość pobierania tekstur bezpośrednio z pamięci operacyjnej komputera;
- szybszy dostęp procesora do danych w pamięci RAM, niż w lokalnej pamięci karty graficznej;
- przeznaczenie jedynie dla kart graficznych. Nie ma konieczności dzielenia się szyną z innymi urządzeniami, jak w przypadku PCI (na przykład karta graficzna, sieciowa itp.).

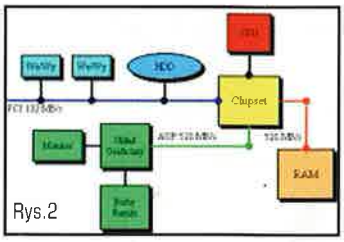
A oto porównanie możliwości PCI i AGP. Rysunek pierwszy przedstawia przetwarzanie tekstur w tradycyjnym systemie z szyną PCI.
1. Tekstury są ładowane z dysku do pamięci operacyjnej komputera.
2. Nakładanie i przetwarzanie tekstur (na przykład cieniowanie).
3. Ponowne zapisanie wyników do pamięci RAM.
4. Skopiowanie przetworzonych tekstur z pamięci operacyjnej komputera do lokalnej pamięci video poprzez szynę PCI (132 MB/s).
5. Wyświetlenie wyrenderowanej klatki.
Minusem tego rozwiązania jest to, iż ta sama tekstura musi być przechowywana



Rys.1

zarówno w pamięci karty graficznej, jak i w pamięci RAM. Szybkość transferu tekstur z RAM do VRAM jest ograniczona do 132 MB/s.

Rysunek drugi przedstawia przetwarzanie tekstur w systemie z nową szyną AGP.
1. Tekstury są ładowane z dysku do pamięci operacyjnej komputera.
2. Nakładanie i przetwarzanie tekstur (na przykład cieniowanie).



Rys.2

3. Ponowne zapisanie wyników do pamięci RAM.
4. Skopiowanie przetworzonych tekstur z pamięci operacyjnej komputera do lokalnej pamięci video poprzez szynę AGP (528 MB/s), ale tylko w przypadku nie wykorzystania mechanizmu DIME.
5. Wyświetlenie wyrenderowanej klatki.
Jak widać z powyższych rysunków, w przypadku AGP tekstury zostaną przetworzone do czterech razy szybciej, przy czym wielkość tekstury nie jest tu czynnikiem mającym decydujący wpływ na szybkość renderingu.

Tak więc na sukces AGP składają się następujące technologie:
- **DIME (Direct Memory Execute)** - czyli możliwość szybkiego pobierania tekstur z pamięci operacyjnej;
- **GART (Graphics Address Remmaping Table)** - pamięć RAM jest tu widziana przez kartę graficzną jako jej własny obszar pamięci.

Większość obecnie sprzedawanych kart graficznych z interfejsem AGP nie realizuje jeszcze standardu DIME. Jedyną przewagę, jaką ma taka karta nad taką samą kartą PCI jest szybszy transfer danych z pamięci operacyjnej RAM do lokalnej pamięci karty graficznej. Karty pozwalające uniknąć żmudnego kopiowania danych między RAM i VRAM dopiero się pojawiają. Cały rendering odbywa się w pamięci AGP dzięki mechanizmowi DIME. Ale mówi się już o standardzie DIMEL (Direct Memory Execute and Local). Dzięki niemu najczęściej używane tekstury będą przechowywane w lokalnej pamięci video karty, a te większe i rzadziej używane - w pamięci operacyjnej komputera.

Powszechnie wiadomo, że żadna nowinka techniczna nie ma szans powodzenia bez wsparcia największych producentów oprogramowania. Na szczęście firma Microsoft w swoich systemach operacyjnych (Windows 95 OSR 2, Windows NT 5.0 oraz Windows 98) zapewniła „support" dla Accelerated Graphics Port. To właśnie system operacyjny dba o udostępnienie pamięci RAM na potrzeby AGP, oraz o zachowanie odpowiednich proporcji między pamięcią dla AGP i dla reszty systemu. Nowoczesny system operacyjny musi również prawidłowo rozpoznać i zainicjować sprzęt graficzny znajdujący się w porcie AGP. W końcu znana chyba wszystkim graczom biblioteka DirectX, a w szczególności moduły Direct Draw także będą obsługiwały nowy system graficzny (ale dopiero od wersji 6.0).

Ale należy pamiętać, że wciąż praktycznie nie ma jeszcze gier, które należycie wykorzystywałyby nowe rozwiązanie. Z drugiej jednak strony większość liczących się firm z branży komputerowej rozrywki już dawno zadeklarowało wsparcie dla nowego standardu firmy Intel. Nowe karty graficzne powinny zrewolucjonizować grafikę, szczególnie w grach 3D. O ile dzisiaj w rzeczywistości w żadnej grze z oczywistych względów nie występują tekstury o rozmiarach większych niż dwa megabajty, to dzięki Accelerated Graphics Port żadnego problemu nie będą stanowiły nawet tekstury o rozmiarach osiem, szesnaście czy trzydzieści dwa megabajtów. Tak więc technologia AGP zdaje się być kolejnym krokiem w rozwoju magistral danych komputerów PC. Kiedyś, gdy standardowa szesnastobitowa magistrala ISA przestała wystarczać (za przyczyną Windows 3.1), opracowano standard VESA Local Bus. Montowane w nowym porcie karty graficzne „powalały" swoją szybkością w stosunku do starych kart ISA (a nawet pierwszych PCI). Potem inżynierowie Intela wprowadzili szynę PCI o porażającej szybkości transferu danych 132 MB/s. Teraz mamy AGP ze standardo-wym 528 MB/s. Ciekawe, czy Intel pracuje już nad kolejną rewolucją? ■

Natural Keyboard Elite

104 klawisze z Microsoftu

Klawiatura to takie coś, gdzie właściwie niczego nowego nie da się już wymyślić. Układ klawiszy pozostaje taki sam od wielu lat i każda próba zmiany tego stanu rzeczy jest odrzucana przez większość użytkowników, bardzo przyzwyczajonych do tradycyjnego kształtu. Microsoft dzięki swojemu olbrzymiemu potencjałowi postanowił wymyślić nową, lepszą konstrukcję klawiatury i spopularyzować ją na rynku. Kilka lat temu pojawiła się Natural Keyboard. Od razu wzbudziła spore kontrowersje. Przez jednych uwielbiana, przez innych nienawidzona przetrwała i ostatnio dorobiła się następcy. Nowa klawiatura, oznaczona słówkiem Elite, ma być poprawką i udoskonaleniem poprzedniego produktu Microsoftu.

Łukasz Nowak

Pierwszym okrzykiem, jaki ludzie wydawali na widok Natural Keyboard był: „Jeju, jaka ona wielka!", drugim: „Jeju, jaka ona droga!". Producent w nowej wersji postanowił więc nieco zmienić te dwie rzeczy. Czy mu się to udało - to już zupełnie inna sprawa. Zacznijmy jednak od początku. Microsoft Natural Keyboard Elite to klawiatura super, hiper ergonomiczna. W teorii ma to redukować zmęczenie dłoni i nadgarstków podczas długotrwałego pisania. Ja piszę dosyć dużo (taki już mam zawód ;-), i od dosyć dawna, i jakoś nie odczuwam żadnych bólów, odrętwienia ani innych problemów, które podobno nękają miliony użytkowników komputerów na całym świecie. Ale może już tak dużo się napisałem, że mam trwałe zniekształcenie kończyn górnych i nie stanowię dobrej reprezentacji społeczeństwa. No dobra, kto wie, może sam nie jestem świadomy tego, że cierpię i również mi będzie potrzebna ergonomiczna klawiatura. Tak więc rozpakowuję to coś i kładę na biurko. Muszę przyznać, że przez krótki moment trochę mnie zatkało. Całość wygląda naprawdę imponująco, niemalże jakby pochodziło z filmów science-fiction. Przechodząc obok komputera z podłączoną Natural Keyboard nie można nie zatrzymać się na chwilę i nie rzucić jakiegoś komentarza. Znam kilka osób, które kupiły sobie klawiaturę MS właśnie tylko ze względu na tę własność przyciągania uwagi. Do przechwalania się to ona z całą pewnością się nadaje. Nie czekając ani chwili dłużej,

przystąpiłem do badania zalet tej ponoć wspaniałej konstrukcji. No i tu zaczęły się kłopoty. Przesiadka ze zwykłej klawiatury na tę ergonomiczną wymaga sporego nakładu sił i dobrej woli. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą rozdzielenia głównej części z klawiszami na dwie połowy i ustawienia ich pod kątem. Takie rozwiązanie z całą pewnością jest naturalne (stąd chyba nazwa urządzenia). Dłonie położone swobodnie obok siebie nie są równoległe i aby je takimi uczynić, trzeba wygiąć nadgarstki, co rzeczywiście może na dłuższą metę być nieprzyjemne. Dlatego „naturalna" klawiatura z całą pewnością zmniejsza zmęczenie. Kolejną różnicą w porównaniu ze standardowymi modelami jest podniesienie całości. Przyciski są ustawione tak, że tworzą małą górkę. Osobiście nie ułatwiało mi to pracy, a wręcz utrudniało. Klawisze funkcyjne leżą niżej i dalej niż reszta, co przy ich niewielkich rozmiarach sprawia problemy. Dodatkowo nie są one pogrupowane po cztery - stwarza to okazje do łatwiejszej pomyłki. Jednak tym, co sprawiło mi największe trudności było przystosowanie się do układu przycisków kursora (strzałki) oraz grupy z Page Down i Page Up. Te pierwsze nie są ułożone w odwróconą literę T, tylko w krzyżyk. W sumie wydaje się to być sensowne i daje się znieść. Najgorzej jest z drugą grupą. Klawisze Page Down, Page Up i sąsiednie tworzą zazwyczaj prostokąt wysoki na dwa i szeroki na trzy przyciski. W Natural Keyboard Elite jest odwrotnie. Na samym dole są Delete i Insert, a powyżej nich pozostałe. Przy pracy z plikami (Eksplorator, Windows Commander) staje się to bardzo uciążliwe i tak naprawdę do końca się do tego układu nie przyzwyczaiłem. Pewnie po czasie nieco dłuższym da się tę niedogodność ominąć, ale zupełnie nie wiem, czemu miała służyć ta zmiana. Dotychczasowe ułożenie nie sprawiało chyba nikomu żadnych problemów.

Klawiatura Natural Keyboard Elite jest sprzedawana tylko z nowymi zestawami komputerowymi, choć jak znam życie, za jakiś czas będzie ją można kupić w co drugim sklepie jako oddzielny produkt. Trzeba jednak pamiętać, że występuje ona tylko w wersjach ze złączami PS/2 i USB. Dlatego przed zakupem trzeba się upewnić, że nasz komputer dysponuje jednym z nich. Pomijając drobne niedogodności w okresie przystosowawczym, klawiatura Microsoftu może otrzymać dobrą ocenę. Wiele osób (ja do nich niestety nie należę) uważa, że jest to optymalne rozwiązanie spośród wszystkich dostępnych na rynku. Zewsząd słychać opinie, że Natural Keyboard Elite jest bardzo wygodna, a liczba tych głosów jest dostatecznie duża, żeby skłonić do przyglądnięcia się jej trochę bliżej. Przy sporo niższej cenie od poprzedniczki, można zaryzykować eksperyment, który ma dużą szansę na powodzenie. ■

U góry:
Zmiana układu grupy klawiszy z Page Down i Page Up wydaje się nieprzemyślana i sprawia duże kłopoty w przyzwyczajeniu się do nowej klawiatury.

Natural Keyboard Elite dostarczył:
TCH Components, ul. Rostafińskich 4, 02-593 Warszawa
tel. (022) 48 71 72, fax 48 12 06, http://www.tch.waw.pl
http://www.microsoft.com

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Ciemno wszędzie, smutno wszędzie

Chlap, chlap, ciurk, ciurk... Spójrzcie za okno. Widzicie te ponure bezlistne drzewa i strumienie deszczu płynące po szybie? I jak Wasz nastrój? Zniżkuje... Ale to jeszcze nic. Spójrzcie w kalendarz. Policzcie ile jeszcze czasu do najbliższych ferii. Jak teraz się czujecie? Rzęzi i prosi żeby je dobić? Tjaaa... Czy nie ma ratunku dla tysięcy znękanych duszyczek? Czy smutek już na zawsze zagości w Waszych sercach? Ależ nie - zapraszamy do lektury tego kącika. Może to nie jest np. Prozac - ale za to na pewno nie uzależnia (a jeśli nawet, to niegroźnie) i nie powoduje skutków ubocznych (może poza chęcią napisania listu do nas). Z Action Redaction życie jest radośniejsze! Śpieszymy na pomoc! Drżyj depresjo!!! Przypominamy też, że w każdy piątek, w godz. 14-16 oczekujemy Was na warszawa.irc.pl na kanale #cdaction (live!).

Myśl miesiąca: Grecy mówią - kobiety, wino i śpiew. A my: kobiety, browar i... śpię.

Refleksje

(...) Najlepszą cechą CDA jest to, że mnie co numer zaskakujecie czymś nowym i zwariowanym. Wielkie dzięki za poszerzenie Action Redaction. Przegląd sprzętu też jest potrzebny, ale czy nie jest go za dużo? Aha, jeszcze w sprawie umieszczenia klawiszologii do gier - jest to potrzebne. Chciałbym podziękować autorowi tekstu: "Wywalić tę *** scenę", ten artykuł zmusił mnie do refleksji nad moim stosunkiem do PC. Doszedłem do wniosku, że gry mi nie wystarczają i chciałem spróbować sił w SCENIE (...) proszę was o wytłumaczenie mi kilku zwrotów scenowców, abym bez problemu rozumiał teksty jej poświęcone (...).

Smog

No cóż, co numer chcemy Was zaskakiwać czymś nowym - to nasze ciche motto. Wprawdzie czasem nie są to niespodzianki zbyt przyjemne (ostatnia podwyżka ceny...), ale w sumie tych "in plus" jest przecież znacznie więcej... Czy tekstów o sprzęcie jest za dużo? Naszym zdaniem nie. Ale jeszcze w tym roku ogłosimy kolejną ankietę i zobaczymy co powie na ten temat (i wiele innych też) ogół czytelników. Co do slangu scenowców - kiedyś w CDA drukowaliśmy słowniczek slangu, nie wykluczam, że zamieścimy te teksty w dziale Scena na CD. Ponadto po prostu czytaj scenowe teksty - nawet mimo slangu można się z nich dowiedzieć wiele ciekawych rzeczy. Co do klawiszologii - jeśli idzie o dema, to nie ma sprawy. Natomiast na pewno nie będzie klawiszologii w recenzjach gier. Bo po co - przecież macie to w instrukcjach legalnych kopii. Czyż nie? Nie zamierzamy przekształcać recenzji w dział "Pomocnik pirata".

Inne refleksje

Witajcie homo-sapiens rodem z CD-Action! Na wstępie chciałbym powiedzieć, że jesteście najbardziej odlotowi w naszej galaktyce (bo nigdy nie wiadomo, czy we wszechświecie nie ma jakiegoś CD-Action Galaction). (...) Mam do Was parę pytań i propozycji.

No, no - co to za wyzwiska od "homo" ;) (Smuggler). No, no - co to za wyzwiska od "sapiens" ;) (Mr Jedi). Żaden z nas nie jest homo-niewiadomo ;))), a co do sapiens... Jedi sapiens przez sen, gdy uwali się za swoim redakcyjnym biurkiem, udając, że pracuje. Smuggler zaś woli określenie "geniallissimus".

1. Proszę Was, aby w dziale "W produkcji" była data ukazania się gry na rynku.

Jest, o ile zna ją sam producent (tzn. gdy ją poda).

3. Od pewnego czasu (pół roku) interesuje mnie scena komputerowa. I bardzo chciałbym tworzyć muzykę na komputerze. Podajcie mi, który program byłby dobry dla początkującego (czyli dla mnie) i w jakiej cenie mogę go nabyć.

4. W jakiej cenie jest obecnie na rynku "Fast Tracker" i czy nadaje się dla początkującego.

Pytaniem nr 4 sam odpowiedziałeś sobie na pytanie nr 3. FT2 to ideał dla sceno-maniaków - muzyków. Znajdziesz go na jednym z ostatnich kompaktów PC Shareware, a ponieważ program jest freeware, to powinieneś bez problemu dostać go np. na giełdzie czy wycyganić od jakiegoś znajomego. Zresztą postaramy się go wkrótce zamieścić na CD (po raz któryś tam...), a publikowany na naszych łamach kurs obsługi powinien sprawić, że nie będziesz miał z nim żadnego problemu.

5. Bardzo interesują mnie gry adventure i chciałbym was prosić o zamieszczenie jakiejś gry przygodowej (może ona być z ery przedspectrumowej, byle po polsku).

Nic nie obiecujemy z góry, ale kto wie... Zresztą był jakiś czas temu Kajko i Kokosz.

6. Wkurzają mnie ludzie, którzy narzekają, że CD-Action jest drogie. To odpuście sobie wieczorny wypad na piwko i oszczędniej używajcie popularne.

;)))) Dobrze, że nie podałeś swego adresu, bo pewnie paru czytelników CDA po ostatniej podwyżce poszłoby cię odwiedzić z Napalm Cannonami w ręku za takie porady (skądinąd zresztą słuszne, a co, może nie?!).

8. Kiedy będzie następne wydanie listotele z atrakcyjnymi nagrodami?

Gdy tylko znajdziemy jakąś atrakcyjną nagrodę, w stylu hydraulicznego wyrywacza serc ze wspomaganiem, czy naprowadzanej laserowo antystatycznej siekiery z wyświetlaczem cyfrowym i wyjściem na słuchawki. Możemy już powiedzieć, że znajdziecie coś takiego w następnej edycji tej rubryki.

9. Kiedy mogę się spodziewać "Tomb Raider III", "N4S III" i "Myth II".

Czytaj pilnie CDA, a się dowiesz...

10. Pomysł z gazetą na CD jest ZŁY. Pomyślcie o tych, którzy będą ciągnąć swój sprzęt do kibelka po to, by poczytać sobie co tam nowego o grach.
Moja ocena CDA: 3*3+0,9/10

Murdock z Wodzicha

Ale za to nasi przeciwnicy nie będą już mogli wykorzystywać tak wydanego Actiona w wiadomych celach w tejże toalecie ;). Inna rzecz, że taka lektura pięknie pozwala się S-KUPIĆ (szczególnie gdy traficie na recenzję extra gierki, kiedy to można się #$% z wrażenia) - czyli mamy przyjemne z pożytecznym ;). A ponadto gazetka na CD ma być tylko dopełnieniem CDA, bo naturalnie nie zamierzamy przestać wydawać jego papierowej wersji. Zresztą projekt jest póki co "w fazie wstępnych alfa-testów", więc jest to pieśń dość dalekiej przyszłości.

Mój pierwszy raz

Na wstępie powiem, że piszę do Was pierwszy raz i mam dużą tremę. Fajnie, że zaczęliście dawać super pełne wersje gierek. Uważam, że Wasze pismo jest najlepsze na rynku (...). (K)upiłem niedawno CD pisma XXX (zapewne nazwę ocenzurujecie). [Patrz pan, jaki cwany - redakcja]. ***Próbowałem zainstalować demko pewnej gry. Z waszego CD poszło bez problemów, a z ich CD - nie. Już nigdy nie kupię XXX (...). Czy zamieścicie mój list w Action Redaction?***

Rogaś, Kalisz

Taaa, ten pierwszy raz zawsze powoduje pewną nerwowość. Ale to nic, myśl o klasówce z matematyki i rób swoje :). Jak widzisz, to nic strasznego, a nawet sprawia pewną przyjemność... :) A co do ostatniego pytania - gdzie tam, nigdy, w życiu!!! :):)

Q-rde balanas!

Jestem gorącym fanem Quake 2 i zwracam się do T.Z. z Tomaszowa Maz. Ty #$@! Albo grałeś w demko Q2, albo niedawno wyszedłeś z domu bez klamek za nieuleczalną ułomność. Nie podobają ci się potwory, nie podobają ci się kolory? Nie mam pretensji do oceny sieciówki, bo nie grałem, ale przypuszczam, że jest lepsza niż myślisz. Klimat: ty *, uważasz, że jest zły? Kiss my*** [powiedzmy że w oko - red.], **że się tak wyrażę.** ***Jeśli Q1 jest lepszy od Q2, to ja mam trawę na 4 literach. (...)***

Ciakus

O w mordę, teraz już dochodzi do bratobójczych wojen wśród Quakerów?! Ludzie, zachowajcie energię (skoro już musicie) na Unreala, Sina i DN Forever! Czy warto skakać sobie do oczu? Każdy ma prawo do swego zdania i jeśli jest ono inne niż nasze, to nie jest to jeszcze powód, by na kogoś bluzgać. Nikt nie zabrania tym, którzy kochają Q2 grać w niego non-stop i uważać go za najlepszą grę FPP! A prywatnie przyznamy się, że nasz duet jest raczej po stronie T.Z., bo co jak co, ale klimat Q1 jest niepowtarzalny, zaś w Q2 nie ma tak diabolicznego stężenia grozy w powietrzu. (A propos więc - radzimy kupić Ci kosiarkę do trawy albo solidny depilator, ew. głodną kozę ;)). Zresztą i tak gramy teraz w Unreala.

I znowu Rogacz

(...) No i jeszcze jedna mała uwaga: rozumiem, że poddajecie niektóre listy obróbce i na pewno można wyciąć część listu mniej interesującą, ale wycinając gdzieś pośrodku zdania, można osiągnąć tekst o zawartości merytorycznej troszkę innej niż zamierzał autor. Wy co prawda znając kontekst i całość listu być może zrozumiecie takie wyciachane zdanie, ale dla niewtajemniczonych będzie to gorszą chińszczyzną niż sprostowanie o dyslektyku:-). Nie żebym sądził, że Smuggler nic nie robi cały dzień tylko głowi się nad tym jak by tu zmienić pytanie na swoją korzyść, ale niektórzy mogą tak pomyśleć. I jeszcze jedna uwaga z mojej strony. Otóż według mnie oceny w CDA są ciut za wysokie, właściwie to były ciut za wysokie, bo teraz już są nawet troszkę za niskie, ale wolę niższe niż wyższe (...).

PS1: Przed chwilą pykałem sobie w Timeshocka i do tej pory nie ochłonąłem...
PS2: Kurde, ale ten fliper jest super!!
PS3: Rany julek, nie mogę ochłonąć z podziwu dla tak dobrze zrobionego pinballa, i pomyślałby kto, że jestem zapalonym strategiem.
PS4: Gdyby nie to, że na kompakcie jest pełna wersja Timeshocka, to bym stwierdził, że muszę taką grę kupić.

Paweł L. "Rogacz" Piasecki, Kajew

No cóż, pewnie, że odpowiednio manipulując fragmentami listu możemy udowodnić, że Ziemia ma kształt sześcianu, albo o 100% zmienić intencje piszącego dany list. Np. "kocham XXX, nienawidzę CDA" po naszej ingerencji MOŻE wyglądać tak: "kocham (...) CDA". Tylko - po co? Gdy list się nam nie podoba - to po prostu możemy go nie wydrukować, więc jaki sens miałyby takie prostackie manipulacje? A ponadto specjalnie zaznaczmy miejsca, w których wycięliśmy kawał(ki) listu znaczkiem "(...)", abyście wiedzieli, gdzie nastąpiła redakcyjna ingerencja. Oceny - sam widzisz; albo wydają się Wam za wysokie, albo za niskie. Powtórzymy więc po raz 234943.443: to są nasze PROPOZYCJE ocen, Wy powinniście każdą grę oceniać samodzielnie - i to WY będziecie mieć wtedy rację, nawet jeśli grze wycenionej w CDA na 10/10 dacie 1/10.

Potęga reklamy

(...) Piszę do Was 3 list. Pisałem już dwa razy i nie odpowiedzieliście, więc zacząłem kupować PC Shareware i zobaczyłem tam Waszą reklamę - i kupiłem Was jeszcze raz (...). Propozycje. (...) Niech w info będzie cena (...). Dlaczego na CD nie ma shareware?

PC-towiec ze Stalowej Woli

Kiedyś była - przynajmniej teoretycznie, bo i tak w większości stopek widniał symbol słuchawki, co oznaczało, że z pytaniem o cenę należy zadzwonić do dystrybutora, ponieważ my w momencie pisania recenzji jeszcze jej nie znaliśmy. To niestety wina cyklu wydawniczego - gdy my otrzymujemy od dystrybutora grę do opisu, to najczęściej on sam jeszcze nie wie ile będzie kosztować, nie wspominając już o sytuacji, gdy daną gierę dostajemy bezpośrednio od zagranicznego producenta... i nawet nie wiadomo, czy ukaże się ona w Polsce... W związku z czym ta informacja musiała zniknąć z infa, bo i tak w sumie jej wartość informacyjna była niewielka. Ale zawsze możecie "dźwięknąć" czy mailować do dystrybutora (po to są ich namiary), by się tego dowiedzieć... A shareware jest, tylko stosunkowo niewiele, bo przecież nie nazywamy się CD-Shareware. Tradycyjnie, po większą dawkę takich programów możemy tylko odesłać Cię do PC Shareware (i jego CDka).

Shake me, baby...

(...) Kupuję Wasze pismo od listopada'97. Pokochałam Was od pierwszego spojrzenia (...). Gdy otwieram folder Magic Boy (CDA 12/97), widzę plik "cool", otwieram i widzę 3 krokodylki (...). Myślę super gra (...), gdy nagle krokodylki się chowają i wyskakują (...) jakieś napisy: kod coś tam coś tam. Bardzo proszę o podanie kodów do tej gry, bo Was kocham i zróbcie coś dla mnie.

Tatiana z Dzierżoniowa

Sweet girl, sprawa jest taka, że - najprawdopodobniej - te literki to znak, że dalszą część gry zobaczysz, gdy... zakupisz legalną kopię czy ew. wprowadzisz specjalny kod, który otrzymasz od autora za odpowiednią ilość pieniążków. Obawiamy się, że gdybyśmy Ci go zdradzili - o ile w ogóle go znamy, co jest mocno wątpliwe - to ponieślibyśmy męczeńską śmierć z rąk wkurzonych autorów i tym samym nie miałabyś kogo kochać... Prawda, że to straszna perspektywa? Nie powiesz przecież, że wolisz jedną grę od nas dwóch?! No ale dobra, wzruszyłaś nas, więc odsłonimy rąbka tajemnicy: TA GRA POWINNA BYĆ WKRÓTCE W PEŁNEJ WERSJI. Nie znamy konkretnych terminów - ale wiemy, że będzie.

Dlaczego?! x 2

1. Dlaczego większość gier i programów trzeba instalować, czy nie lepiej byłoby aby gry i programy startowały bezpośrednio z CD?
2. Dlaczego bonusy zajmują tak wiele miejsca (nawet do 90 Mb na HDD). Chcąc je wszystkie instalować - nawet największy HDD nie wystarczy.

Rafał z Krzepic

Ad 1. Po pierwsze niektóre dema gier np. zapisują save - spróbuj to zrobić na CD-ROM ;). Ale ważniejsza sprawa jest taka: dość często, by odpalić grę z CD, musi być ona już rozpakowana - a taka wersja zajmuje zwykle dużo więcej miejsca. W efekcie musiałoby być mniej gier i programów na CD, bo gdybyśmy nagrywali je rozpakowane, to zmieściłaby się tam tylko ich ograniczona ilość. Czy właśnie tego chcesz? Ponadto niektóre z dema MUSZĄ startować z HDD.
Ad 2. Trzeba być lekko krejzi, by instalować wszystko, co jest w Bonusie, "jak leci". Ale po to jest tyle materiału, by każdy znalazł tam coś dla siebie i zainstalował tylko to, co go interesuje! Nie wspominając już o naszej Ściśle Tajnej Umowie z producentami twardzieli... ;)

Kłopoty z Polanani

(..) Wszystko cudownie, odpalam kompa (...). I CO? I g, bo gra nie działa, pojawia się napis "BRAK PAMIĘCI OPERACYJNEJ PROGRAM WYMAGA 5-i jakieś cyferki; a w gazecie pisze, że gra wymaga 16 Mb Ram - a ja to posiadam i nie p**** mi, że posiadam zły sprzęt (...). Po kiego grzyba wsadziliście Timeshocka na cały CD (...), marnujecie kompakt, by paru gości miało ubaw (bo niewiele osób lubi pinballe).***

Lord mok

Twój sprzęt jest OK. - problem w tym, że te 16 Mb Ram (BTW: by gra poszła, wystarczą bodaj 4 Mb...) ma się nijak do ilości dostępnej pamięci operacyjnej. Nie będziemy tu tłumaczyć co to za cudo... Ale jeśli masz dużo naćpane w autoexecu, to nawet 128 Mb Ram na płycie głównej NIC nie pomoże. Poproś kogoś, kto się na tym zna, by np. przerzucił Ci drivery CD-Romu itp. w inny rejon pamięci i wtedy Polanie pójdą bez problemu. Te problemy to relikt dawnych czasów, gdy trzeba było samemu manualnie konfigurować sobie pamięć w komputerze... Cieszcie się, że to już przeszłość! Co do Timeshocka - cóż, zwolenników pinballi wcale nie jest tak mało; zresztą tak czy siak zawsze znajdzie się parę osób, które będą niezadowolone z zamieszczonej przez nas gry, niezależnie czy to będzie pinball, symulator czy FPP. Nawet gdybyśmy dali Unreala (nawet nie pytajcie czy jest na to szansa - prędzej w Wasz dom trafi UFO albo nasi politycy przestaną się żreć między sobą), to parę osób by marudziło, że to badziew i oni wolą np. Sapera pod Windows ;). Ponadto jest tam kilkadziesiąt minut bardzo dobrej muzyki audio, więc nawet jeśli nie grasz w pinballe - to zawsze możesz posłuchać tego CD jako kompaktu "muzycznego" lub wymienić go z kumplami na jakąś inną grę... Ale zagrać nie zaszkodzi - takie gry znakomicie relaksują. Mr Jedi też na widok pinballi żegnał się oburącz, a jak się przypiął do Timeshocka!, to trudno go było odciągnąć (Hej, prawdę gada - Mr Jedi).

Propozycje

(...) 3. Jeżeli cena musi być taka wysoka, że głoduję aby Was kupić, to postarajcie się co najmniej o trzeci CD.

Wtedy jednak cena będzie jeszcze wyższa... i pewnie umrzesz z głodu. W trosce o Twe życie i wagę pozostaniemy więc (póki co) przy 2 CD.

4. Mówicie, że brakuje Wam papieru na CDA, to przeróbcie rolki papieru toaletowego na nowe działy.

A ich poziom będzie wtedy równy klasie papieru, czyli będą długie, szare i do... ;).

5. Dlaczego na CD nie prezentujecie mangi? Inne gazety to robią.

My nie jesteśmy "inne gazety". Manga po prostu nie komponuje się nam z profilem CDA, a ponadto istnieje "Kawaii", nasze pismo TYLKO o mandze, więc po co się dublować?

6. Skończcie z konkursami 0-700... Nie każdy może sobie na nie pozwolić.

GB Ognik 6516

Po pierwsze to nie my je organizujemy; my tylko zamieszczamy ich reklamy. Po drugie: myśląc w ten sposób, powinniśmy też skończyć z opisywaniem gier działających tylko z akceleratorami (nie każdy może sobie na nie pozwolić), wykorzystującymi 32 Mb Ram (j/w), procesor Pentium (j/w)... A zresztą wielu ludzi nie stać nawet na "cieniutkie" PC-ty... Po co więc w ogóle wydawać CDA - i ich drażnić? Reklamy adresowane są do tych, których interesuje dana rzecz...

Starocie

(...) Mam głupią pasję, a mianowicie zabawiam się starymi gierkami (Warcraft 2, Seek & Destroy itp.), podczas gdy na rynku gier roi się od nowości (...), ale mnie to nie ciągnie. Co jest przyczyną?

Intelekt z Wyszogrodu

Ehm - skoro sam nie wiesz, to co my możemy sensownego powiedzieć? Wszelako, jako giganci intelektu, widzimy dwie możliwości. Pierwsza - jesteś rozsądnym facetem i nie dajesz się zwariować; grasz w to, co lubisz, nie patrząc grze w metryczkę, a nie we wszelkie ostro reklamowane super-nowości, z których wiele nie dorównuje grywalnością starym dobrym produkcjom (sama extra grafika 3D to nie wszystko...). Druga - masz "cieniutki" komputer, który nie "wyrabia" przy nowych grach i nie chcesz się do tego publicznie przyznać (choć to przecież żaden wstyd). Zapewne zaś obie alternatywy są w jakiejś części prawdziwe. Czyż nie?

Głupie listy?

(...) Po przeczytaniu wszystkich listów [w Action Redaction - red.] ***stwierdziłem, że jedną lub dwie strony moglibyście przeznaczyć na recenzje lub tipsy. Czytając listy z nudnymi i czasem głupimi, a do tego często powtarzającymi się pytaniami byłem absolutnie pewny, że trzeba coś tu zmienić. Najgorsze są pytania w stylu: "czy Mr Jedi jest kosmitą" lub "nie lubię konkursów 0-700...". I gdy taki Lopez pisze, że brakuje mu 1 mm okładki - co go to obchodzi? Może brakować i 2 mm (...). Listy, które przyjmujecie powinny tyczyć się porad fachowych związanych z komputerami, a nie jak teraz z wyżej wymienionymi pytaniami.***

Jaro, Pajęczno

Action Redaction jest kącikiem przeznaczonym dla wszystkich, którzy chcą podzielić się z nami i z Wami swoimi opiniami o CDA, refleksjami, spostrzeżeniami, sugestiami itp. Owszem, pytania czasem się powtarzają (w końcu ciągle pojawiają się nowi czytelnicy, którzy mają prawo czegoś o nas nie wiedzieć); czasem listy są też nieco zakręcone albo takie... dziwne. Ale to jest właśnie urok tej rubryki, w której każdy może powiedzieć co zechce lub zadać nam dowolne pytanie. A my na łamach staramy się pokazywać jak najwierniej strukturę wszelakiego typu listów, które przewijają się nam przez ręce i monitory. Zatem są i te serio, i te mniej serio, i te kompletnie odlotowe albo nawet bezsensowne. Nie chcemy zamieniać tego działu w kącik porad fachowych, gdyż od tego jest Pomocna Dłoń. A zresztą ta forma Action Redaction cieszy się dużą popularnością (patrz oceny tego działu w wynikach ankiety, w jednym z wcześniejszych CDA), więc nie planujemy zmiany jego formuły. Keep smiling, man!

Zastrzeżenie

(..) I jeszcze jedno zastrzeżenie: po co robicie recenzje takich gier jak Flipper 3D, którym stawiacie ocenę "2" i które w ogóle nie mają plusów. Jeśli wydaje wam się, że ktoś przeczyta tę recenzję, to chyba macie nierówno pod sufitem.

Big Pet, Wrocław

Robimy je po to, abyście nie dali się skusić efektownym pudełkom i tekstom na nich, w stylu "najlepsza gra świata, niesamowita grafika, nieograniczona grywalność" itp. Zadaniem CDA jest uczciwa ocena wszelkich pojawiających się na naszym rynku gier, a nie tylko prezentacji najlepszych z nich. Lepiej chyba poczytać naszą recenzję niż kupować kota w worku, a potem żałować straconej na byle co kasy. To chyba oczywiste. Ponadto nie powiesz, że najpierw patrzysz na ocenę, a dopiero potem - gdy jest ona odpowiednio wysoka - czytasz tekst recenzji? To naturalnie nam pochlebia, że tak bardzo wierzysz naszym recenzentom, iż wystawiona przez nich ocena jest dla Ciebie "selektorem" gier i tekstów - ale... lepiej je przeczytać, by zobaczyć CZEMU wystawiono taką, a nie inną ocenę. Bo może się zdarzyć (teoretycznie - ale może), że ktoś da np. Unrealowi II 1/10, pisząc w recenzji "nienawidzę FPP!!!!! I dlatego każdej takiej grze daję 1/10, mimo iż akurat ta zasługuje na 12/10...".

Ultimatum

Ktoś (...) (niech będzie przeklęty) odważył się powątpiewać w sens zamieszczania w CDA sceny komputerowej. Chyba zamienił się z kimś na głowy. Nie zdaje sobie sprawy z faktu narażenia się co najmniej 2 mld ludzi, którzy tylko czekają na sygnał (czyt. jeszcze jedna wzmianka o sensie sceny), aby {... i tu nieco makabrycznych pogróżek, z których "wyrywać bebechy całymi garściami" zaliczała się do tych bardziej umiarkowanych - redakcja} ***(...). Kategorycznie pozdrawiam wszystkich miłośników sceny. Pan z Wami!***

Mało porywczy, Wrocław

Ufff, dobrze że ten gość jest mało porywczy, bo aż się boimy pomyśleć, co by było, gdyby się trafił jakiś nerwus... Pamiętajcie tylko o jednym: każdy ma prawo do swego zdania, niezależnie od tego, czy się ono nam podoba, czy też nie...

Cześć ludki!

Tu Mr JiNks! W ciągu tych wakacji poprawiliście się, i to jak. Dajecie dobre pełne wersje, podobał mi się i pinball, i symulator. Unreal faktycznie jest cool, tylko że na moim P166 z MMX gra strasznie rzęzi w 320x240 (tj. jak pojawią się przeciwnicy), ta gra pokazała, że bez akceleratora nie da się grać. Ostatnio denerwuje mnie tępota graczy. Większość nie zna obsługi Windy, nie umie uruchamiać np. dem scenowych (teee, dlaczego Windows znowu się powiesił! Ludzie, od tego jest DOS!), mają kłopoty z grami DOS'owymi (tato, ta gra nie działa, tu pisze, że mam chyba mało pamięci, trzeba dokupić kolejne 64 megabaty [pisownia celowa, znam przypadek gracza, który nie wie co to megabajt i jak to wymówić :(]. Kiedyś przyszedł do mnie qmpel i powiedział, że Win mu nie działa. Po oględzinach stwierdziłem, że debil skasował plik command.com.

Albo inny kwas: gościowi nie uruchamiał się system, bo idiota nie wyciągnął dyskietki ze stacji... :(. U innego kolegi Winda zajmowała ponad 200 MB. Wszystko dlatego, że miał w tempie grę (70 MB), o której nawet nie wiedział. Ja też jestem graczem, PC'ta mam od 1,5 roq (wcześniej miałem C-64 3 lata i A500 1 rok), próbowałem programować (Pascal i trochę w Borland Delphi), zrobiłem parę xm'ów, narysowałem pare pic'ów, zrobiłem mapę do Quake'a i do HoM&M 2. Znam przeznaczenie prawie wszystkich plików systemowych i wiem, który do czego służy. Czy to świadczy, że jestem mądrzejszy or something? [Na pewno - jesteś mądrzejszy od naszego duetu razem wziętego - redakcja]. *Nie, po prostu zamiast cały czas grać, męczyłem system i różne programy, przeczytałem od deski do deski ponad 200 pism (oczywiście o tematyce komputerowej), parę książek. Poza niektórymi graczami, którzy denerwują mnie i Was, pisząc durne listy (...), nie lubię też Windy (blue screen wyskoczył mi na pewno więcej razy niż u wszystkich ludzi w Waszej redakcji :( ).* {Ojjj, przegrałbyś, gdybyś się założył ;) - redakcja)}. *Dobra, starczy przynudzania. Teraz co mi się podoba, a co nie w CDA:*

1. Lepszy jest spis treści, ale lepiej gdyby spis gier byłby alfabetyczny. Łatwiej się wtedy czegoś doszukać.

Po to jest przecież alfabetyczny indeks gier, nie?

4. Kącik "na luzie" jest cool! Niech już zostanie na wieki!

Zobaczymy jak będzie z miejscem na stronach... Są na to szanse.

6. Bardzo źle zrobiliście publikując list, który zatytułowaliście "Subtelna Krytyka". Daliście gówniarzowi (nie ukończył chyba jeszcze podstawówki, popełnił full błędów), który to napisał, satysfakcję. Będzie się teraz chwalił kolegom, którzy są tak mądrzy jak on.

Satysfakcja była, że tak powiemy, obustronna. Spłakaliśmy się przy nim ze śmiechu, więc autorowi coś się od nas należało, za tę chwilę radości.

7. Wysłałem kiedyś list z fajnymi rysunkami mojego kolegi, dlaczego nie zostały opublikowane? (...)

Pewnie dlatego, że list nie dotarł. Innego wyjścia nie widzimy. Albo może czeka w kolejce na publikację (nie dłuższą niż 2-3 miechy).

PS. Mam tylko 16 lat...

P.C., Tomaszów Mazowiecki

Jak widzicie, można być graczem z ambicjami, który wie więcej o swoim komputerze niż to, gdzie jest przycisk power, reset, joystick i "any key". Ten list ponimy sobie wziąć do serca ci wszyscy, którzy znajomość PC-ta ograniczają tylko do umiejętności odpalenia zainstalowanej gierki... Ps. My razem też mamy 16 lat, prose pana.

Znowu o piractwie

Piszecie z pogardą o piratach - TO DOBRZE, ale myślę, nie ma co się tak bardzo cieszyć z ich "łapanek". Wielu (...) korzysta z ich produktów, gdyż nie stać ich na oryginały (...).

PITTBULL

Nie będziemy tutaj powtarzać swojej opinii na temat piractwa, bo i tak ją znacie. I nie dociera do nas argument, że "nie stać kogoś na oryginał". To tak, jakby ktoś kradł benzynę, bo kupił sobie Porsche i teraz nie stać go na paliwo. To po kiego kupił taki drogi samochód? W ogóle problem nie tkwi tylko w cenie, a w tym, że wielu graczy jest swoistego rodzaju narkomanami, którzy jak nie odpalą w ciągu miesiąca z 10-20 nowych gierek, to dostają świra z nudów. A przecież można kupić jedną (oryginalną) grę na miesiąc, dwa czy kwartał - i grać w nią do oporu, a nie "wczytałem, pograłem godzinę, eee, kaszana ten Unreal, pora na kwadrans z następną". To tak jakby wypożyczać codziennie po 5 kaset z filmami i oglądać po kawałku z każdego. Szkoda i czasu, i cashu, i tych gier... Zresztą znamy i takich, co wydają na giełdzie na piraty co miesiąc po 2-3 bańki i jednocześnie jojczą, że "nie stać mnie na oryginały". Czyżby?

Propozycje

1. Przy ocenie piszcie jaki to rodzaj gry albo podzielcie CDA na działy tematyczne (symulatory, strategia).

Spora część gier to miksy typu: "action - adventure - arcade & cała reszta game", więc podział tematyczny zaowocowałby natychmiast listami "co za debil zaliczył grę X do działu Y?!" - wolimy zatem od razu uniknąć konfliktów... i nie dzielić CDA na działy. A rodzaj gry przy ocenie... hm, zobaczymy, może....

2. Czy moglibyście zamieścić klawiszologię do World Cup'98? (...)

A po co? W instrukcji masz przecież WSZYSTKO opisane, prawda? No, chyba że masz wersję "bezinstrukcyjną", made in KazioSoft na Giełdzie. Ale w tym wypadku nie oczekuj od nas pomocy - z przyczyn oczywistych.

3. Czy X-files Unrestricted Area to gra czy program?

Nie chcemy być złośliwi (bardziej niż zwykle), więc nie skomentujemy faktu, że w numerze 07/98 CDA była recenzja tego programu - w dziale programów użytkowych... A jego podtytuł brzmi: Unrestricted Access.

7. Przy opisie każdej gry umieszczajcie klawiszologię (...)

Patrz punkt 2. W skrócie: no way!!!

Paweł, Łódź

386/Win 3.1x - rulez?!

1. Wywalić mi z CD gry wymagające akceleratora (jak se kupię, to dawajcie).
2. W miejsce tego dajcie coś na 386 (dla mojego kuzyna).
3. Jeśli jest to możliwe, to dawajcie kursory pod W 3.1x.
4. Eee, TOCA jest do pupy (wiecie o co leci?).
5. Dajcie coś do modów pod Win 3.1x.

Jasiu Nuken z Wąchocka

Ps. Oto wasza setka [w kopercie był banknot 100 zł, godne pochwały - red.]. *Ostrzegam!!! Duke Nuke'm to mój kuzyn.*

Staryyy... nie przeginaj. Nie możesz zmuszać xx tysięcy graczy, by otrzymali CDki robione akurat pod Twe gusta i możliwości maszynki. W 3.1x i (szczególnie) 386 to już pre-historia, ich posiadaczy jest coraz mniej - a programów (nowych) na ten sprzęt praktycznie już dawno nie ma. Prośby i groźby nie zmienią ani tego faktu, ani zawartości naszych CD. Nawet kuzyn ci nie pomoże - goście z Unreala to nasza rodzina! Ale poszperaj po CD w PC Shareware. Znajdziesz tam sporo rzeczy, które Cię ucieszą... I jeszcze coś. Pisząc w jednej z poprzednich edycji CDA, iż "banknoty 100 zł w kopertach czynią cuda" [to a propos - jakie mamy kryteria selekcji listów do tej rubryki], nie zaznaczyliśmy, że chodzi nam o NOWE 100 zł. ;)) Dziękujemy wszystkim, którzy włożyli do kopert STARE 100 zł z Waryńskim (odpowiednik dzisiejszego 1 gr) ;))). Dzięki temu Wasze szanse na publikację wzrosły dokładnie o 1/10.000. ;)

Nowa cena

(...) Auuuła!!! Podwyżka ceny CDA boleśnie (stąd ten krzyk) mnie ruszyła (m.in. poleciałem do kiosku z odliczoną gotówką i musiałem wracać sprintem po 200 metrów w jedną stronę) (...). Wiadomo, że podwyżka nigdy nie cieszy (...), ale jeśli dalej będziecie trzymać taki poziom, dawać pełne wersje gier, tyć w strony i w ogóle być cool, to (...) nadal uważam, że kosztujecie... za mało ;). I nie chodzi o to, że macie zaraz znowu podwyższać cenę (aaaaa....!), ale o to, że nie żałuję ani chwili wydanej na Was kasy (...). Nie czuję się nabity w bambus po zakupie CDA (...), czego nie mogę powiedzieć o niektórych innych pismach, które wysoko się cenią (...){tu wycięto gorzkie żale pod adresem pewnych gazet}. *Zawartość pisma i 2 CD w pudełku (wielki plus!) w pełni wynagradza mi ubytek sporej części moich miesięcznych dochodów (...). Zamiast iść w weekend do kina - instaluję dema, zamiast iść na pizzę - gram, zamiast bałangować z kumplami - czytam w co będę grał wkrótce (...). I jakoś życie się toczy (...).*

Rychu "Katana" ze Świecia

No cóż, rzeczywiście "podwyżka nigdy nie cieszy" (chyba że pensji... to aluzja, proszę kierownictwa, mamy na oku przytulne wille na Lazurowym Wybrzeżu). Ze swej strony obiecujemy, że nową cenę będziemy trzymać tak długo jak to tylko możliwe i jednocześnie będziemy stawać na głowie, by być coraz lepsi, większi, aktualniejsi, przybajerowani, grubsi itp. itd. Z rękami na sercu (nieco zaskoczonego Allora, bo Jaspin zrobiła szybki unik ;)) to mówimy! Swoją drogą zwracamy uwagę, że warto czasem odejść od komputera i jednak pobyć w towarzystwie kumpli i kumpelek - życie to nie tylko granie. A i "nie da ci tego żadna nawalanka, co może dać ci koleżanka" ;))).

Michał wkurzony!

(...) Jeden z Waszych czytelników, mój imiennik i mieszkający w tym samym mieście co ja, napisał do Was parę listów. To co ten człowiek pisze jest chore (...). Z tego powodu spotkały mnie przykrości (...), znajomi wyśmiali mnie i upokorzyli (...). Więc raz na zawsze wyjaśniam: JA TO NIE ON, ON TO NIE JA!!! (...)

Drugi Michał (ten lepszy), z Czechowic-Dziedzic

A my oficjalnie zaświadczamy, że Michał 2 nie ma nic wspólnego z Michałem 1. Swoją drogą śmieszna sprawa - to przecież logiczne, że "nie jednemu psu Burek", więc na pewno w każdym mieście mieszka wielu ludzi o imieniu Michał. Osobiście radzimy, byś, Michale, kazał się swoim znajomym wypchać i pomalować na niebiesko. Co to za znajomi, jak wyśmiewają się z kumpla i nie dadzą sobie wytłumaczyć takiej prostej spraw?! Wstydźta się!!!

Kilka propozycji

1. Co roku moglibyście dawać tekturowe pudełko na dwanaście numerów CDA, tak, by ładnie stały na półce.

Pomysł fajny, ale póki co niemożliwy do realizacji i to z paru przyczyn (np. finansowych). Ale może kiedyś...

2. Na CD powinien powstać dział, w którym dawalibyście nowe misje do gier strategicznych, porady taktyczne itp. dotyczące strategii. (...)

Również kusząca propozycja i być może kiedyś zostanie zrealizowana, Mac Abra się aż oblizuje na myśl o czymś takim... A póki co, musisz zadowolić się nowymi levelami do gier w Bonusie... albo nabyć nasz CD "Arsenał Stratega" (jego reklama powinna być w numerze). Warto!

4. Czy mogę wysłać Wam swoje misje do Warcrafta 2 i HM&M2?

No jasne!!! Każdy, kto zrobi jakąś misję do jakiejś gry, może ją nam przesłać - a my zamieścimy to na CD.

5. W menu na CD piszcie wymagania sprzętowe dem (...).

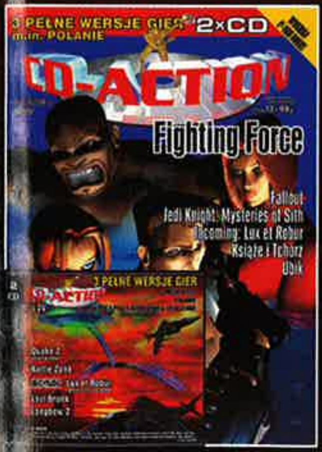
Oki, postaramy się od jednego z najbliższych numerów.

10. Czy jeśli w najbliższym numerze nie opublikujecie jakiegoś listu, to oznacza to, że nie ma on szansy na pokazanie się np. za miesiąc?

D.S. z Bytomia

To pytanie wymaga dłuższej odpowiedzi. Musicie pamiętać o czymś, co nazywa się "cykl produkcyjny CDA". CDA nie robi się w dzień czy dwa... Oznacza to, że jeśli właśnie kupiliście w kiosku ten numer, to my już pracujemy w tym czasie nad wydaniem listopadowym. Zatem jeśli wyślecie list natychmiast, to jest spora szansa, że zdążymy go tam zamieścić. Ale ponieważ listów ci do nas spływa naprawdę mnóstwo, to AR szybko się zapełnia... (już w tej chwili mamy jedną stronę następnego AR "z głowy") i spóźnialscy mogą liczyć na publikację w numerze grudniowym. Naturalnie, że jeśli list jest ciekawy, to - nawet gdy nie zmieści się w danym wydaniu - zostanie wydrukowany w następnym. Wprawdzie moglibyśmy je zrzucić na CD (ale tu też cykl wydawniczy nas pogania) - lecz naszym zdaniem list w gazecie i list na CD to nie to samo, więc staramy się je wszystkie wrzucać na łamy. Zatem: jeśli po wysłaniu listu nie zobaczycie go w najbliższym CDA - nie załamujcie się. Być może będzie on tam za miesiąc, albo nawet (w ekstremalnych przypadkach) za dwa...

Wespół zespół ratowników:
Smuggler & Mr Jedi
"We never sleep"



PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota
kwartalnie	27,98	16,99
półrocznie	55,96	33,98
rocznie	111,92	67,96

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
- ☐ sześć numerów 55,96zł
- ☐ dwanaście numerów 111,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
- ☐ sześć numerów 55,96zł
- ☐ dwanaście numerów 111,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
- ☐ sześć numerów 55,96zł
- ☐ dwanaście numerów 111,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

CD-Action za 9 zł 32 gr dla każdego!?

Jeszcze trzy miesiące obowiązywać będą ceny sprzed podwyżki. Obecnie CD-Action kosztuje 14.99 zł. Prenumerata nie drożeje!!!

Rachunek jest prosty!

- Jeśli zamówisz prenumeratę na 3 miesiące, zapłacisz tylko 9 zł i 32 gr za jedno czasopismo (razem 27 zł 98 gr). Ile zaoszczędzisz?
- Prenumerata półroczna to 33 zł i 98 gr dla Ciebie!
- Roczna prenumerata to dopiero czysty zysk. W Twojej kieszeni zostaje 67 złotych i do tego 96 groszy! Na co je wydasz?

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer IN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i w rubryce „od miesiąca" zapisz słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć.
  UWAGA: Wpłaty za prenumeratę należy dokonać pięć tygodni wcześniej. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Grudnia opłacamy najpóźniej w ostatnim tygodniu Października.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja. Pierwsza wysyłka nastąpi w ciągu 4 tygodni od daty otrzymania zamówienia.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość wraz z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: 1,2/96; 7-8,9,10,12/97 oraz 1,2/98!!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 11-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Zaprenumeruj nas, a sami przyjdziemy do Ciebie!

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

Kawaii
RÓŻOWE POMPONIKI DLA WSZYSTKICH!
TYLKO W KAWAII RÓŻOWY ODLOT CO MIESIĄC!!!

Październikowy numer specjalnie dla Ciebie

Obejrzyj programy, przeczytaj recenzje... albo na odwrót.